PSP玩家

第二辑增刊 Expansion vol.2

攻略全集

PSP官方游戏攻略全集

感谢Aogu提供书籍
梦回三国扫描

CONTENTS

最终幻想7核心危机 002
寂静岭：起源 021
怪物猎人1 033
怪物猎人2 042
怪物猎人2G 052
英雄传说：空之轨迹3rd 071
战神：奥林匹斯之链 080
梦幻之星·便携版 088
高达战争：宇宙 095
特工叮当 114
无双大蛇 121
公主同盟 129
星之海洋初次启程 139
星之海洋二次进化 150
侠盗猎车罪恶都市传奇 156
凉宫春日的约定（忧郁） 170
实况足球2008 175
乐克乐克 180
恶魔城X历代记 185
合金装备掌上行动 200
捉猴啦 猴子爱作战 211
最终幻想战略版：狮子战争 225
死神：灵魂升温5 234
太鼓之达人2 238
山脊赛车2 239
啪嗒砰 243
大众高尔夫2 251
索尼克－竞争者2 255
侠盗猎魔2 260
古墓丽影10周年纪念版 266
圣女贞德 292
乐高印第安那琼斯 287
瓦尔哈拉骑士2 304
超级机器人大战A 314

感谢Aogu提供书籍
梦回三国扫描

最终幻想7核心危机

中文名：最终幻想7：核心危机		ISO容量：1670MB
原名：Crisis Core-Final Fantasy VII		
评分 9.4	厂商：SQUARE-ENIX	游戏类型：RPG
	发行日期：2008.6.20	版本：日版
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.crisiscore.com	



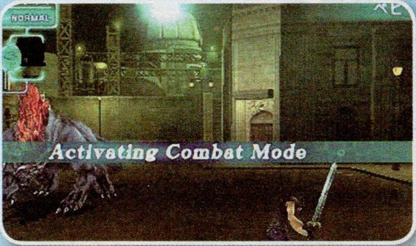
游戏简介：

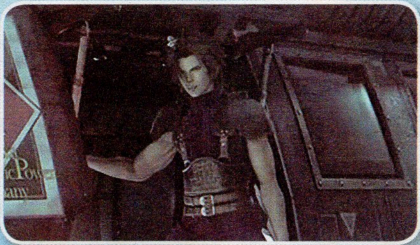
英国 SQUARE ENIX 公司日前宣布，将在 2008 年 6 月份在英国等多国欧洲国家和地区推出 PSP 新作《危机之源 最终幻想 7》（Crisis Core : Final Fantasy VII）。本作是《最终幻想 7》关联作品制作计划“Compilation of Final Fantasy VII”系列作的 PSP 原创新作，以《最终幻想 7》本传七年前的时空为背景，类型为动作角色扮演游戏。

游戏中玩家将扮演在本传中已死去的神罗公司私设军队精锐“Soldier”成员札克（Zack），与搭档安杰尔（Angeal）并肩作战，体验他在本传之前活跃的经历，以及本传中未知的往昔秘辛。同时也交代札克与 克劳德（Cloud）、爱莉丝（Aerith）、赛菲罗斯（Sephiroth）等本传主要角色们的关系。本作将采用全 3D 的方式构成游戏世界，游戏角色在 3D 场景中行动，战斗则是采用传统踩地雷方式，不过并不转换场景，而是直接于移动场景上展开。同时，游戏的战斗是以实时动作方式进行，可自由移动，动态选择一般攻击、特殊技巧、魔法、道具来使用，也可进行像是迂回打背强化伤害或防御回避敌人攻击等丰富的 3D 动作类型的操作。属性生克系统将会影响攻击威力，而贯穿或是广范围攻击将可同时对多数敌人造成伤害，具备丰富的策略性。

一辆高速行驶的列车被伪装成神罗士兵的五台士兵占领，我们年轻的主角，目前隶属于神罗公司最强私人军队 SOLDIER【2ND】的扎克斯（ザックス）被派去执行夺还这辆列车的任务，在被安吉尔（アンジール）提醒要小心之后，扎克斯上演了一出漂亮的夺还站，在将列车成功引导至魔晃炉第一站后，安吉尔打电话通知扎克斯前往广场……

第一场战斗对 N 个杂兵，大家可以先熟悉一下战斗系统。

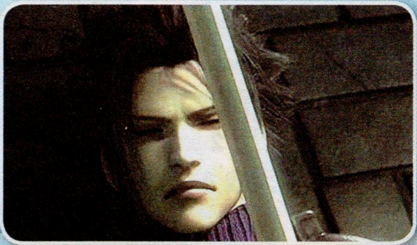




“对背后的敌人完全没有注意是你这样盲目自信的人最愚蠢的哦。”一把长刀顶到了扎克斯的背后。一个长发的男人用他手中的长刀三两下就把扎克斯掀翻在了地上，年轻的主角手中的剑也被砍成了两段，正当这把刀要穿过扎克斯的身体时，安吉尔用掉在地上的断剑为扎克斯挡住了这致命的一击。他无奈的拿出手机，按下了“取消任务”的按钮。

原来刚刚这一切都是演习任务……

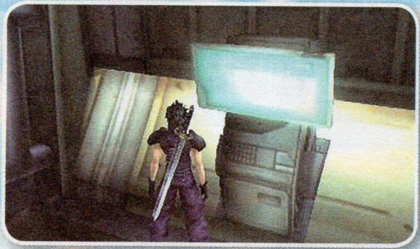
常常抓住时机使用“回转攻击”可以很快料理掉第一帮士兵。接着剧情自动来到广场，迎来了本作的第一场 BOSS 战，很简单，冰魔法对其有伤害加成，玩家只需以 BOSS 为中心在战场边缘边回避边放冰魔法即可轻松通过，赶上 DMW 出 AP 不减的状态就疯狂攻击就好了。



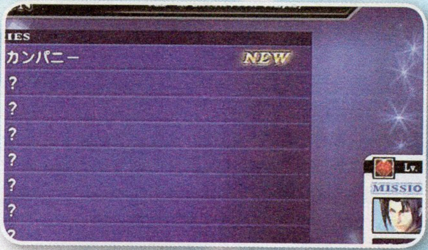
第一章

在从一名普通的士兵口中得到了“士兵大量脱走”事件的口风之后，安吉尔给扎克斯带来了游戏中第一个实战任务。在听取了神罗最强私人军队SOLDIER统领拉扎德（ラザード）的任务部署：隶属于SOLDIER[1ST]的杰奈西斯（ジエネシス）在一个月前的五台作战当中失踪，而扎克斯的任务则是要去五台调查这个事件。与次同时安吉尔也推荐扎克斯升为SOLDIER[1ST]。

门口的士兵会提醒扎克斯熟读信箱里（メール）的系统介绍信件，随后到电脑前登陆任务个人信息后，就可以在记录点上按三角键调出菜单选取任务了。现在执行第一个训练任务（可先装备上回复魔法），就是砍一堆杂兵，闭着眼普通攻击即可通过。之后士兵会告诉扎克斯在每次任务前可在电脑旁边的仓库中拿取神罗公司的支给品，不拿白不拿，以后玩家要多多拿取。此外还要经常查看公司发过来的短信（这个士兵还提醒扎克斯不要老看女孩子发的短信，汗……）。之后找安吉尔对话，两人前往五台……



▲登陆个人信息

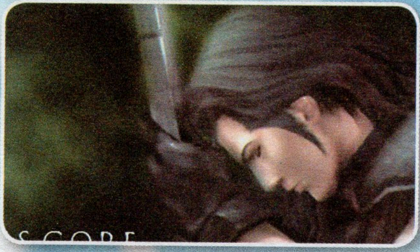


▲在记录点便可以选取任务



▲不要忘了拿取支给品

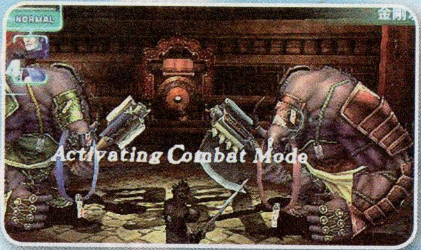
五台山塔布琳砦（タンブリン砦）附近，两人实行分工作战，（中间还插了一段安吉尔拿“笨苹果”开扎克斯玩笑的剧情和扎克斯问起安吉尔为什么不用他那把“破坏之剑”的剧情），扎克斯负责正面突破。



▲安吉尔对着大剑施礼的场面

一路前行，再拿中途遇到的敌人练练手，来到砦前剧情过后，是一厂多士兵战，在离城墙较远处干掉地面****后利用魔法干掉城墙上的士兵，进城后出现一个任务，目的就是杀光所有砦内的敌人，边收集宝箱边杀吧，其中有一种会放火魔法的怪兽在战斗中应该成为首要击破目标，火魔法的伤害目前来说还是比较大的，尤其是遇到三只以上这种怪兽时要注意及时恢复HP。走到中庭门前时，拉扎德会打来电话，如果没有消灭完全部敌人会出现选项，为了符合我们主角的性格，还是全杀完吧，有几个敌人是藏在旋转门中的。

在斗技场前存档，遇到尤菲，扎克斯装傻避免了战斗。进入斗技场后BOSS战，一对金刚。上来后可能会先挨个双斧攻击，及时恢复HP后盯住一个猛攻，只剩下一个的话这个金刚也不是什么威胁，玩家不用太担心，DMW应该会转出很多强力技能，注意点HP即可获胜。

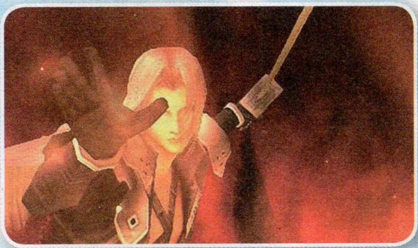


之后安吉尔打来电话，告知五分钟后将发生爆炸，让扎克斯赶快脱出。而正当扎克斯得意于自己的表现时却大意中了敌人的突袭，危机时刻，安吉尔赶到用“破坏之剑”又救了扎克斯一命。此时拉扎德也赶到了现场，对扎克斯的表现给与了肯定，众人起身去见萨菲罗斯（セフイロス），要与传说中的英雄见面，扎克斯显得十分激动。可没想到路上却遇到了五台兵的重重狙击，于是由安吉尔对付追兵，而扎克斯则护送拉扎德去联络萨菲罗斯。在将拉扎德转移至安全地带后，

扎克斯返回去援助安吉尔，没想到出现在他面前的却是火只召唤兽——伊夫里特……

BOSS 战：伊夫里特。对伊夫里特的战斗玩家要时刻使自己的 HP 保持在 450 以上比较安全，避免被"地狱的火焰"一击必杀。冰魔法依旧有大伤害，而看到伊夫里特咏唱魔法时普通攻击上前 COUNTER 即可取消。伊夫里特 HP 不高，坚持一会即可击倒它。

正当我们的自信男又以为将敌人击倒时，伊夫里特又站了起来将火焰魔法对准了扎克斯，此时萨菲罗斯突然出现，仅一刀便结果了伊夫里特。而接下来令人意想不到的事情则是地上的五台兵尸体竟然是在一个月前的五台作战当中失踪的杰奈西斯，萨菲罗斯则认出了这些仅仅是杰奈西斯复制品而已，在询问了安吉尔的去向后，萨菲罗斯竟做出了安吉尔有异心的结论，常年受安吉尔照顾和教导的扎克斯自然不承认这个结论，没想到两人的第一次会面竟是这样不欢而



散……

第二章

被一通不明电话叫到拉扎德处的扎克斯得到了新的任务，去杰奈西斯的故乡，之前被派去探访杰奈西斯父母的两人均下落不明，而扎克斯的任务则是去调查究竟发生了什么事情。此次与扎克斯同行的是神罗公司中处理绝密任务的精锐 **** 塔克斯的首领——

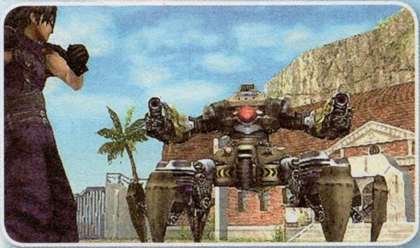


曾。

先去补给处拿取支给品，此时追加了自由任务（关于全任务的攻略稍后我们会单开帖进行）。

两人来到安吉尔的故乡巴莱诺村，却没想到又遭到了五台兵的袭击，看来这里已经被占据，而从曾口中得知，和杰奈西斯同时失踪的还有大量兵器，为了防止这些武器对公司造成威胁，神罗希望尽快全部回收破坏它们。

一路上行遇到一大型作战兵器，进入 BOSS 战。BOSS 行动很慢，玩家多利用回避绕到它身后打即可保证安全，而当 BOSS 跳起时一定要及时回避与它正对，此攻击会附带停止状态，此外还要注意 BOSS 放电磁罩时千万不要上前进入其伤害范围，否则会损失大量 HP。



打倒这个机器之后扎克斯发现的竟然又是杰奈西斯复制体，从曾的嘴中得知这是从神罗公司内部偷到的技术，完全复制人的特性将其变成和怪物没有两样。随后两人继续深入调查安吉尔和杰奈西斯的家乡。在这里，扎克斯见到了安吉尔的母亲，从她口中得知，杰奈西斯曾经回到过这里，但却是对村民进行屠杀，而安吉尔也曾经回来过，不过他把剑放下便不知去哪里了。扎克斯向安吉尔的母亲保证会照顾安吉尔，并让她躲起来，而安吉尔的母亲却坚信杰奈西斯不会杀害她的。



经过调查，曾得知村口的墓是杰奈西斯父母的，而同时也明白了萨菲罗斯拒绝这次任务而指名扎克斯的目的是为了避免和安吉尔以及杰奈西斯为敌。而扎克斯想不明白，萨菲罗斯为什么指名让他来执行这次任务，他也是安吉尔的好朋友。随后，他进入了村中的工厂。

扫掉几个挡路的敌兵后来到 2 层，在这里，众人见到了杰奈西斯……

安吉尔也在这时出现，他们之间好象确实隐瞒着什么，安吉尔竟然阻止了扎克斯追击杰奈西斯。而当扎克斯追出去的时候，两人已经不知去向，此时曾打来电话，告知杰奈西斯要炮击并引爆安吉尔的家……

进入一个迷你游戏，砍炸弹，很简单，当炸弹飞过来并变红的瞬间按圆圈键砍之即可，注意最后一个视角会变换。之后会倒计时 25 秒跑到安吉儿的家，别犹豫，一口气原路返回（很好辨认，开开门的那个）。

回到安吉尔的家才发现，他的母亲已经倒在了地上，而安吉尔则站在一旁面无表情，看到这副景象的扎克斯按捺不住心情，一拳将安吉尔打倒在地，并愤怒的质问他。此时杰奈西斯出现，并召唤出了龙王巴哈姆特，而安吉尔则没做任何解释转身离去……



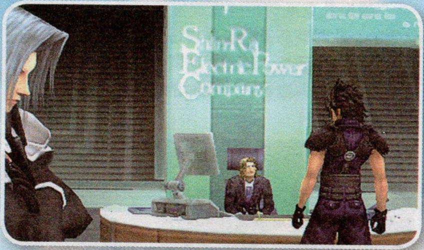
BOSS 战：巴哈姆特，它的攻击方式主要有以下几种，飞起落下攻击，见它飞起就立刻到版边按住防御即可．落雷，同样用防御即可．激光射线，放出这招的时候它会有个蓄力过程，往远方向跑并加回避就可以躲避开．"百万龙炎"，这个……没办法，保持 HP 在 500 左右就不会被秒。巴哈姆特有时候会飞到玩家过不去的平台，此时拉进距离用魔法攻击即可。

战胜巴哈姆特后预告经典 CG 出现，杰奈西斯露出黑色单翼扬长而去，而巴莱诺村则被夷为了平地……



第三章

五台战争至此告一段落，萨菲罗斯成了这次战役中最大功劳的获得者，而安吉尔则不知去向。正当扎克斯回忆近期安吉尔身上发生的一切时，萨菲罗斯打来电话叫他到司令室去见拉扎德。(此时可先在城内逛逛，多和 NPC 对话，会追加任务)。拉扎德宣布扎克斯终于升级为[1st]，此时可装备魔石数量升为了6个，并且有了魔石合成(マテリア合成)技能(关于魔石合成的介绍请看 http://bbs.levelup.cn/showtopic-505987.aspx 系统介绍部分)，同时给他带来了新任务，(此时会收到神罗新闻，安吉尔和杰奈西斯都被定为在五台战役中殉职)，可没想到新任务竟是除掉安吉尔……正当三人正在交谈之时，突然警报声大作，有侵入者入侵神罗公司总部，扎克斯和萨菲罗斯被分别派出去寻找侵入者。



来到入口处发现竟然是神罗公司的兵器在袭击自己人(中途可在 49 层救助研究员和士兵)，原来又是杰奈西斯复制体搞的鬼。接下来是一大段杂兵战，需要注意的就是四个大型机器同时出来的时候，四杆机枪经常连续发射打的玩家无法还手，要多注意防御和用回转攻击。随后萨菲罗斯赶来，从他口中得知这种情况的发生可能是曾经在神罗公司的霍兰德博士在向神罗复仇。两人继续分头寻找入侵者。随后在 loveless 街救助两拨行人，然后遇到了塔克斯小队成员西斯内被杰奈西斯袭击，秉着英雄救美的优良传统，扎克斯挡在了西斯内面前。

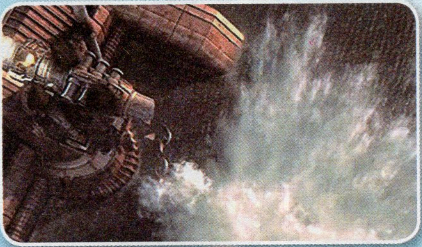
BOSS 战：杰奈西斯，这个看起来很像真的的杰奈西斯其实实力并不怎么样，除了他那招限定技“烈日”没法躲以外，其他的基本对玩家造不成威胁，尤其是他举枪射击那招，破绽极大，趁机会绕身后猛 K 可给予重创。



被击倒的杰奈西斯展开他的黑色单翼妄图逃跑，却被扎克斯一剑掀翻在地，黑色羽毛散落了一地。“翅膀……”西斯内看到倒在地上的杰奈西斯和散落漫天的黑色羽毛显得有些伤感，“人是不长翅膀的，他们是怪物”扎克斯狠狠地说道。“翅膀代表飞翔和自由，并不是怪物的证明哦”，眼前善良可爱的女孩好象也改变了扎克斯的些许想法。此时手机响起，西斯内也告别了扎克斯离开了。电话是萨菲罗斯打来的，说是在八号街第五魔晃炉附近发现了安吉尔的行踪。本次行动的任务是除掉安吉尔，扎克斯当然不愿意去，但没想到萨菲罗斯其实也没有除掉安吉尔的意思，得知此事后扎克斯满心欢喜的奔向了第五魔晃炉……

上来后就会有一场小 BOSS 战，此战唯一需要注意的就是敌人的攻击会令扎克斯中毒，战前如果有防止中毒状态的防具最好提前换上。

战后扎克斯惊奇的发现怪物的身上竟然有安吉尔的脸，此时萨菲罗斯赶到告诉扎克斯，也许被复制的不只是杰奈西斯。萨菲罗斯对扎克斯讲述了他、杰奈西斯和安吉尔以前在一起时的事情（超长一段精彩的 CG，超爽！）



两人结束谈话后继续深入寻找安吉尔，来到 6 号门前，发现没有动力开门，于是扎克斯下到最底层打开魔晃炉使动力重新注入，

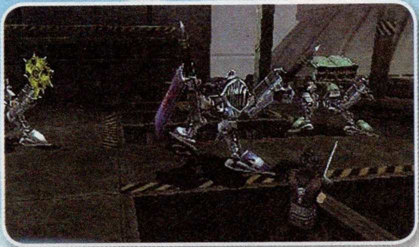
来到内部，萨菲罗斯在这里发现了霍兰德盗走的关于古代种等研究的机密资料。话说在他、杰奈西斯和安吉尔以前进行模拟训练的时候曾经有一次萨菲罗斯将杰奈西斯砍伤，并导致魔晃进入他体内，而当时杰奈西斯的主治医师却告知萨菲罗斯并不能输血来救他。他又提到杰奈西斯是一个被称作“project G”也就是“project 杰奈西斯”的计划诞生的……

话音未落霍兰德和杰奈西斯出现在了两人面前，杰奈西斯把剑指向萨菲罗斯就要开战，霍兰德见状转身就逃，扎克斯则追了上去……



不必一路追着霍兰德，可以到处搜集一下宝箱，因为能走通的路也就那一条，在最后的平台上遇到了三架大型兵器 BOSS 战，这场战斗需要注意的是敌人虽是机械，但依然有可以让扎克斯中毒的招数，所以还是装备好毒防御的防具比较好，以免战斗中手忙脚乱。抓住机会就用回转攻击同时给予三架敌人伤害，HP 不够了就暂时远离补充，随后再回转攻击……

当扎克斯正要质问霍兰德时，一把熟悉的大剑挡在了他面前。“你到底想干什么！安吉尔！”“征服世界以及复仇……”说此话的同时令扎克斯不能相信的一幕发生了，安吉尔竟然长着一只和杰奈西斯一样的翅膀，唯一的区别就是他的翅膀是白色的。“看到了么，我是怪物，怪物能做的就是征服世界和复仇”，“翅



膀并不是怪物的证明啊！”“那这是什么？”“这是天使的翅膀。”“哼，是么？那你知道天使的梦想是什么么？”“什么……”“想变成人类……”说这句话时安吉尔一击将扎克斯掀到了半空中，扎克斯重重的摔在了地上，“来和我战斗！”安吉尔吼道。扎克斯看着眼前的前辈兼好友，还是不能下手。安吉尔又一个火魔法扔了过来，安吉尔脚下的铁网被破坏，掉了下去……

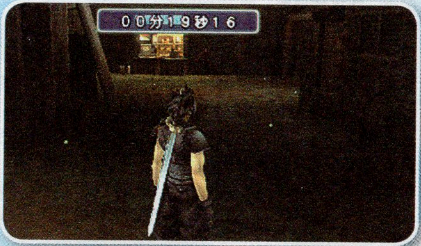


第四章

在斯拉姆教会，扎克斯遇到了命运中的女神艾丽斯，这小子竟以为自己到了天国。接下来要护送艾丽斯去斯拉姆市场，随后要抓住一个偷钱包的小孩，在市场内和各个 NPC 对话获得信息，并发生剧情，结果一堆废柴都没有帮助扎克斯把小男孩抓住，最后只好求助于艾丽斯，不过善良的爱丽斯帮助扎克斯的前提是要对小孩温柔一些，问清楚缘由．在两人的配合下，小孩被抓住，询问之下才知道他偷钱包的原因是自己的钱包被怪兽抢走而没钱买药了.(此时出现选项 :1，帮助小孩从怪物手里夺回钱包。2，花钱帮小孩买药；为了表现扎克斯的英雄气概，笔者这里选择的 1）随后去公园触发一场战斗，敌人全部有可以令扎克斯处于“停止”状态的技能。



战斗后拿回钱包给小孩，扎克斯还不忘了像长辈一样说教一番，期间扎克斯和艾丽斯还谈起了卖花的话题。（此时在市场里有个迷你游戏可以玩，限定时间内收集掉落在地上的魔石，用的时间越短得到的报酬越高）。而扎克斯为了感谢艾丽斯和纪念与她的初次相会，买了一个蝴蝶结送给她当作礼物。

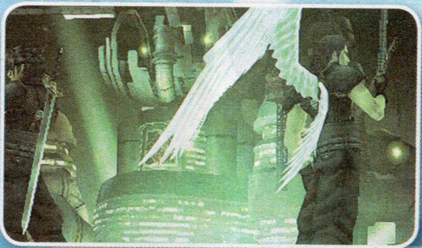


两人到公园散步，扎克斯从艾丽斯口中得知了神罗战士在普通民众眼中原来是那样可怕，扎克斯也表明了自己是神罗战士的身份，但艾丽斯并没有因此讨厌他，还把他当作了朋友。此时神罗打来电话，通知扎克斯杰奈西斯来袭，要他火速赶回总部。两人不得不分手，艾丽斯与扎克斯相约日后再见。



接下来从五号街的市场出去，（之前偷钱包的小孩此时会来赠送技能魔石“偷盗”），一路战斗，期间会插个小BOSS战，会沉默魔法的，注意提前换防具。

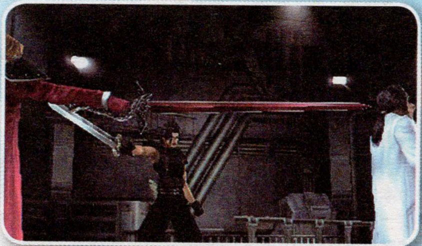
正在赶回的路上，突然安吉尔从天而降。“我需要你的力量”安吉尔先开口了。“哼，我根本完全不知道你想干什么！”扎克斯不屑一顾。“事实上，我自己也不知道我想干什么……，但是，无论在什么情况下我也要有我自己的尊严，只要这把破坏之剑还在我的手里。来吧！和我一起战斗吧！扎克斯！与那些给世界带来苦难的人为敌！“”好吧……！我帮你……！“扎克斯答应了下来。说罢，安吉尔带着扎克斯飞向了神罗总部。



神罗总部内，萨菲罗斯以一人之力抵挡住了目前的袭击。“对不起，来晚了！”安吉尔和扎克斯赶到了，“这次的袭击看来是霍兰德派杰奈西斯来杀宝条博士的，因为宝条取代了霍兰德的首席研究员位置，所以霍兰德怀恨在心”，“哼，不用管宝条”萨菲罗斯好象有些不高兴的离开了。“呵呵，还是老样子……，扎克斯，宝条交给你了，我去负责外面”安吉尔分配了任务后也出去了。



来到楼上，没想到宝条博士一点也不因为自己是被狙杀的目标而慌张，按他的话说“一帮退化了的怪物有什么可怕的”，接着他谈及了杰奈西斯的诞生和古代种杰诺娃，不过刚刚开口就又止住了，“你们这帮士兵只需考虑好怎么保护我就可以了。”正说着，杰奈西斯和安吉尔赶到，在一通关于叙事诗《loveless》的对话后，杰奈西斯轰开墙壁离去，安吉尔带着扎克斯追了出去，杰奈西斯又放出了召唤兽，安吉尔放下扎克斯对付召唤兽，自己去和杰奈西斯战斗了，此时扎克斯电话响了起来：“喂，艾丽斯吗？不好意思，待会打给你，我有个客人要招呼。”而此时，他的身后已经有



一个巨大的身影显现了出来……

BOSS战：巴哈姆特·烈。实力非常强劲，不过也有破绽，它的几个攻击之前都有很明显的预兆，所以千万不要贪刀，见其有攻击趋势马上按防御是最保险的方法。总之本场战斗要以安全第一为原则，建议



HP 总保持在 1000 以上为安全，及时回复。

第五章

一开始可以先利用自由时间做个分支剧情，在八番街 LOVELESS 通路有一紫色衣服神罗二等兵，他会告诉你六个五台间谍的信息，遍布于整个城市各处，玩家将其全部找到（与其反复对话即可）后可获得一道具ウオルナツト材，要加工，目前作用不明。

这六个间谍分别是：

第一个间谍，LOVELESS 通路的路人甲，特点：结巴。

第二个间谍，五番街市场，假扮成神罗士兵。

第三个是入口的电梯附近的社员。

第四个在八番街喷水广场 2 楼和一男子正在对话的女子。

第五个在展示间站在宇宙飞船前穿西装的男子。

第六个在六番街公园的小男孩。

接到艾丽斯的电话，然后通过一番街车站和五番街市场来到教会前去找艾丽斯，结果却被曾硬拉到莫迪奥海姆村去执行任务。在一个并不漂亮的降落之后众人到达了目的地附近，顺着莫迪奥溪谷一路潜行，这期间扎克斯也结识了当时只是神罗最普通士兵的克劳德．途中几人发现了五台的魔晃发掘基地，扎克斯不顾曾的提醒自告奋勇要前去调查……

此时玩家要做的就是潜入基地，需要注意的就是左上温度，低于 26 度的话扎克斯将不能动，需要原地按圆圈键热身，另外还要用到的操作就是 X 键的蹲下（按住）。尽可能的把宝箱全部拿到，这里面有不少好东西：デス（即死魔法 右 1 宝箱）、真珠のネックレス（毒·沉默防御 右 3 宝箱）、エルメスのくつ（停止状态防御，右 2 宝箱），技能魔石パワーアタツク（左宝箱）、ストツプ停止魔法，中间宝箱）。推荐一条路线：开始后先原地不动，等待两个兵汇聚到中间时立刻冲出去左拐拿取左边宝箱，随后立刻回身，调整视角，两名士兵会一个往右边走，一个回身走中间那条路，慢慢跟着中间回去那名士兵，等其刚刚站定就贴着左边拐过去拿取中间宝箱，然后出来调整视角观察（因为本作调整视角方面做的不是很自由，此处可能也需要一点运气），等几个敌兵再次在中央汇集时，利用中间那个士兵背身的时机冲到最右边那条路上，依次拿取剩下的三个宝箱即可。按时间来说这过程是很快的，比如刚开始的几个环节慢一点都可能被发现，所以根本不用担心温度，需要注意的就是圆圈键同时赋予了开宝箱和做热身的动作，开宝箱时要注意右下的指令，不要误作成热身而耽误时间被敌兵发现。这里有点难度，大家反复尝试几次吧，另外宝箱的东西我已经全列在了上面，不想全拿的同学可以按需要取用。

躲避过五台兵的巡逻后，扎克斯进入了挖掘基地地下深处，没想到杰奈西斯和霍兰德也在这里。不过杰奈西斯此时竟然拿着剑指着自己依赖其治愈自己退化的霍兰德。“你难道不想我帮你阻止退化了么？”霍兰德显得很慌张，而扎克斯此时则从杰奈西斯口中听到了那个曾经出自宝条之口的神秘名词：“杰诺瓦”……

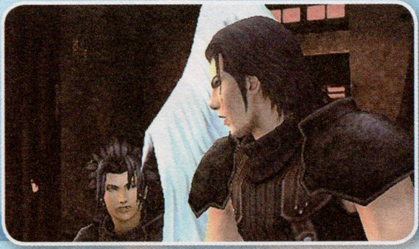
正当杰奈西斯要下杀手之时，扎克斯不顾一切拔剑阻止了他，并与其打成了一团。霍兰德则再次趁乱逃跑，不过恰巧此时克劳德赶到，在扎克斯的指挥之下，他迅速追霍兰德而去……

BOSS 战：杰奈西斯。这次可是真正的杰奈西斯，实力与之前的复制体有着天壤之别。普通攻击四连斩迅速且伤害大，中第一招后不断按回避也许可以少挨两下。“黑色之舞”是削减扎克斯 MP 的技能，时刻注意，不够时及时补充，以免想用回复魔法时发现 MP 已经耗光。羽毛等攻击可以附加中毒等状态，非常讨厌，可提前换防具避免战斗中频繁切换道具搞的手忙脚乱。好在杰奈西斯没有类似“百万龙炎”等一次性扣超多 HP 的招数。战斗途中见到杰奈西斯咏唱魔法最好可以迅速上前 CANCEL，因为其大多都是给自身附加“物理攻击无效或魔法攻击无效”的状态魔法，不过即使他咏唱成功，玩家也不必慌张，针对状态改变攻击方式即可。杰奈西斯 HP 不多，一会儿就可以搞定，此外他身上还可以偷得圣灵要药一粒。

倒下的杰奈西斯又扯了一堆叙事诗 LOVELESS 和命运等等的深奥话语后变掉落深渊不知死活了，扎克斯走出基地，却发现曾和克劳德都不见了踪影，无奈之下，他只好决定先奔赴本次出行任务的目的地——莫迪奥海姆……

顺着山路前行到达冰雪村，进入村中的废屋（有很多道具可拿，听取全部留言后左边有一道具可拿），在深处又发现了安吉尔复制体，战斗避免不了，这个小 BOSS 非常爱用沉默魔法，最好之前装备防御沉默的防具，让它的沉默魔法失效后就容易多了．战胜它后上楼，发现了受伤的曾和克劳德，曾告诉扎克斯安吉尔正在等他让他先去。继续深入，终于见到了安吉尔……

令扎克斯没有想到的是，这次安吉尔对他又是刀剑相对，“其实杰奈西斯真正想对付的是我”安吉尔说到，“而你，扎克斯，你该完成你的任务了（神罗公司下达的除掉安吉尔的任务）”。正在此时，霍兰德大摇大摆的走了进来，他竟然是安吉尔的父亲，而当谈到安吉尔的母亲已经死了的时候，霍兰德异常冷漠，原来安吉尔的母亲也是霍兰德的实验品，代号:“project 茱莉叶”，从霍兰德的话中扎克斯得知，安吉尔的母亲体内含有古物种杰诺瓦的细胞，而杰奈西斯和安吉尔正是靠移植和分裂安吉尔的母亲体内的杰诺瓦细胞而诞生的。“我不得不承认，杰奈西斯是个失败品，



但你，安吉尔，你是完美的！你真正继承了杰诺瓦的力量！”霍兰德说到这里时兴奋不已。

“扎克斯，听到了么，我是完美的……怪物！“”还记得我说过我们要一起与给世界带来苦难的人战斗么？“”记得，但是现在是你先食言了“！

”我也非常痛苦啊……既然我的细胞可以分裂移植到这些怪物身上，那现在就由我来取回它们吧！“听到安吉尔这么说，霍兰德急忙上前阻止，但却被轻易被安吉尔推开了，随后安吉尔召唤出了那些”安吉尔复制体“并与它们融合，变成了真正的……怪物……

BOSS战：安吉尔融合体。流程到此为止难度最大的一战。在此战之前玩家要做一些准备，安吉尔融合体的限制技“愤怒的解放”非常强力，大概会一击扣掉1700左右的HP，所以玩家要时刻使HP保持在一定数值以上才可以，如果不够这个数值的话可以提前装备一些提升HP上限的魔石或者装备，甚至出去打几个小怪争取在战前使自己HP处于BREAK状态。其次恢复HP要及时，可以调整指令顺序将HP回复魔法放在普通攻击旁边，这样容易选到。开战后不要为了会心一击而在BOSS正后方尾巴处攻击，这样会受到BOSS威力非常大的雷魔法“嫉妒之雷”的攻击，正确的做法是在斜后方攻击便可获得击击会心的效果，当它正面转向扎克斯时就是他要攻击了，普通攻击两连斩，及时按防御，即使第一下被打到了也要向其侧面及时按下回避键回避第二下。雷电球包围扎克斯然后聚拢攻击的招数可以看准聚拢时机向范围外翻滚回避，羽毛攻击靠跑动就可以躲掉。此外需要注意，“愤怒的解放”是限定击，释放时机和正常战斗有些延迟，所以玩家一般在BOSS释放“愤怒的解放”前时的指令会在被击倒站起后自动实行，所以可能经常发生玩家被击倒站起后在空血状态下冲向BOSS实行刚才被击倒前指令结果再次受到攻击被秒的情况，一定要注意，在站起前注意哪个指令上面标有NEXT，如果是上前攻击等有危险的指令，一定要及时按方块键回避CANCEL指令。

另外保险起见，玩家可以一上来就先对自己使用



“菲尼克斯之尾”这样不小心被干掉后也会自动复活。BOSS的血不少，建议稳扎稳打。另，BOSS身上可偷得“铜之腕轮”。

“太好了，扎克斯……这把剑就托付给你了……千万不要忘了，尊严……”说完着些话，安吉尔永远的闭上了眼睛……“梦想！英雄就应该有梦想！这就是



尊严！”耳边响起了安吉尔之前曾经对自己说过的话，扎克斯不得不接受面前的事实，好友的离去。他拿起那把剑，而那白色的片翼则永远不能再舞动了……



伤心的扎克斯找到了艾丽斯，但还是无法缓解内心的悲痛，一个人坐在远处流着眼泪，而艾丽斯此刻能做的，就是紧紧地抱住扎克斯……

事情过后，“完成了任务”的扎克斯成为了神罗新士兵的指挥官，一队新人正整装待命，扎克斯站在前面，“大家都是神罗的新兵，我有一个很好的建议，

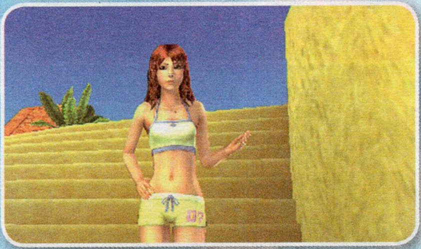




不……是命令！那就是……要持有梦想，无论什么时候，也不要放下战士的尊严！”说罢，扎克斯举起破坏之剑高指向天空，“出发吧……”

第六章

难得的休假也被杰奈西斯复制体给搅乱了，玩家只好就地取材，以太阳伞为武器击退了这帮捣乱份子。不过还是从西斯内口中得到了些情报：原来艾丽斯是继承了具有特殊能力血统的“古代种”种族后裔，而



因为这种力量她也被神罗公司盯上并一直处于被监视状态下。此时曾也赶来，告知扎克斯朱诺（ジユノン）被袭击了的消息，并要他和自己同去。

来到朱诺(ジユノン),这里已经被毁得不成样子，曾告诉扎克斯，他们的目标可能是霍兰德博士，而扎克斯则必须保护霍兰德的安全，这是公司的命令，最高统帅拉札德此时又恰巧不在。

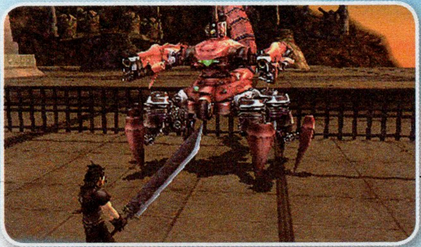
接令后的扎克斯直奔霍兰德所在地，半路上却被告知霍兰德自己逃跑了，这个不知死活的家伙还真是麻烦。继续追踪，面前却又出现了大型兵器，这个小BOSS周围会有一堆它释放出来的杂兵捣乱，用回转攻击灭之，随后拽住BOSS猛攻即可，BOSS行动迟缓，正面大炮几乎不会命中，唯一可以造成伤害的也就是在其身后砍时它的冲撞攻击，攻击力也不高，可轻松搞定。但由于它的拖延时间，霍兰德还是没有抓住。

此时塔克斯小队赶到，曾告知扎克斯他面前的闸门是朱诺最重要的防线，在执行任务的同时也一定要注意不要被敌人突破，这关系着居民的安全。

继续追踪霍兰德，出门后却遇到了杰奈西斯复制体，这个家伙十分难缠，一条路上从头到尾都要和他打，还好实力不强，改用枪后的直线攻击也十分容易回避。道路尽头出现了逃跑中的霍兰德的身影，看样子他要向飞机场方向逃窜，正待追上去，却突然涌来了大量的敌机械兵器，为了居民的安全，扎克斯决定还是先保护身后闸门的安全。此时又有一个“迷你游戏”出现，玩家身后的闸门为防线，会不停的有敌人向防线涌去，玩家则要阻止他们，放过一个后迷你游戏便会结束，之后会根据玩家的表现给予奖品。

维持了防线的安全后，扎克斯登上了前往飞机场的大型电梯，而此时又有“客人”来迎接我们的主角了。

BOSS战：敌大型机械兵器。BOSS的行动照样和其他大型机械一样非常迟缓，以“绕身后＋两刀＋绕身后”的频率几乎不会被它的普通攻击和98式机关炮攻击到，而激光扫描目标的攻击用不停跑动便可让它“胎死腹中”，唯一需要注意的还是它的“电磁力场”



攻击，由于战斗区域小，发现它酝酿此招的时候跑两步如果不能跑出范围便赶紧按防御吧。它的极限技一次性扣血量在1400左右，保持HP在一定数值以上便没有危险。

被堵在飞机场的霍兰德身后已经没有退路了，谁知他蹦出一句“那又怎么样”之后便跳下了万丈深渊，并被在底下等待的杰奈西斯复制体救走了。此时塔克斯和萨菲罗斯也赶到了。“任务失败，评价大幅下降”。“呵，萨菲罗斯，100年不见了啊！”扎克斯和萨菲罗斯打着招呼。

“这里就交给塔克斯吧！我在去莫迪奥海姆的路上听说你在这里。”“是吗！真荣幸啊！”扎克斯还不忘挖苦萨菲罗斯。“事情有新的变化，现在在世界各地都出现了杰奈西斯复制体。”“怎么会？！杰奈西斯复制体不是应该被清扫光了么？”“杰奈西斯真的死了么？”

扎克斯回想那时的情景，确实没有杰奈西斯已





经死了的证据。“现在在米德加鲁都已经出现杰奈西斯复制体了，好了，我许可你回去了。”“莫迪奥海姆怎么样了？”“已经被霍兰德依靠机械兵器夺取了。”“那杰奈西斯呢？”“一定会再相见的……”

第七章

米德加鲁五番街教会，扎克斯前去找艾丽斯，谁知刚进门就遇到了一个怪物，定睛一看，竟然是“安吉尔复制体”，刚要拔刀相见，却见艾丽斯摇了摇头。此时又开进来一辆印有“神罗”标志的机械兵器，“安吉尔复制体”舍命一击将它撞毁。扎克斯上前查看，“退化……安吉尔，也一定在某个地方吧……”突然，“安吉尔复制体”站了起来，随后飞到了两人上空盘旋，久久不离去……

“那个孩子，不知为什么，看起来很悲伤……”，



“你到底为什么来这里！”“恩，咱们做卖花的手推车吧！”“但是……”“来吧！”“好，我明白了，你给我在那里别动，剩下的就交给我吧！”扎克斯指着在上空盘旋的“安吉尔复制体”喊道。

接下来要为制造花车收集材料，可是刚出门，又有三个刚才闯进来的印有“神罗”标志的机械兵器出现，料理了它们之后，曾赶来，从他口中得知，这是新型的自走作战兵器，会感知怪物而自动进行攻击，主要是针对杰奈西斯复制体，配备于米德加鲁的兵器开发部门，是新型用于排除米德加鲁内的复制体而开发的。“但是，为什么要攻击我？他们难道分不清战士和怪物么？”扎克斯很不喜欢这所谓的新型兵器。“还需改进吧……”“还有，曾，我也不是很喜欢你，为什么要来监视艾丽斯？”扎克斯终于对此发了问。“如果你想和艾丽斯玩的话，我不阻止你，而我只是完成塔克斯的任务罢了。”“玩？我是作为战士来保护艾丽斯的！喂！等下！”曾没有理会扎克斯，独自离开了。

“什么啊，一点都不可爱！”艾丽斯对于面前的手推车好象并不是很满意，“不会啊！我觉得还不错



啊！你看全是花。”扎克斯好象很满意自己的作品。“恩，总之我是不太能接受！”“别这样说嘛！”“唉，算了，反正我也没报很大希望……”正当两人正在为卖花开始筹备时，扎克斯又接到了召回电话，不得不赶回神罗总部。

“在很多地方的魔晃炉附近都出现了大量的怪物，而在魔晃炉的工作人员则全部下落不明。被派去调查的神罗士兵也全部失去了联系，公司决定派我和你前去调查。”萨菲罗斯为扎克斯讲解着这次任务。“而且，在那些失去联络的士兵中也有去追寻拉扎德下落的，并且报告在那附近见到了奇怪的机器装置。”“霍兰德的？”“恩，应该是从莫迪奥海姆抢来的那些。”“拉



扎德，霍兰德……”“好了，你去和做同行的士兵做出发准备吧！”在扎克斯即将出门前，萨菲罗斯又张口了：“我们的命令是调查魔晃炉。”“作为老相识，你好象什么都没和我说过。”“在某种情况下，也许我会放弃神罗公司，但在那之前，我还是隶属于神罗的战士。”

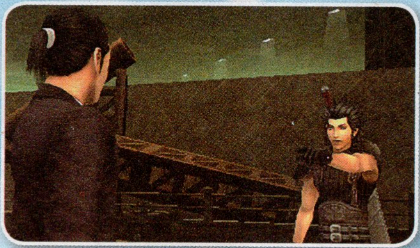
出门碰到安塞尔，他问扎克斯为什么看起来很寂寞，此时有两个选项（笔者选的因为艾丽斯），于是安塞尔让扎克斯走前再去看一眼艾丽斯，萨菲罗斯这边他会先帮着隐瞒。于是，扎克斯再度赶往了教会……

“恩？任务执行完了？”“啊，没有，现在有重要的任务要去执行，要离开米德加鲁一阵。”“原来是这样啊……那我可以给你打电话么？”“当然可以！我只是去执行任务嘛，很快会回来的！”“恩……能不能先陪我让斯拉姆到处都充满花朵呢……”

两人推着装满花的手推车来到街上，“恩，看起来很不错嘛！”看着推着手推车的艾丽斯，扎克斯说道。“大家，真的会来买花么？”

两人等了一会儿，不见有一个客人。“果然没有人啊……”“不会不会的，马上就会有客人来的。”扎克斯赶忙安慰道。“恩，果然是因为这个手推车太难看了吧……啊！客人”此时一个男子从附近走过，扎克斯见状，急忙跑了过去“哎！那边那个人，你要买花么？现在只收 10GIL 哦，这种价格简直就是放血啊，不买实在是你的损失！”扎克斯的举动着实吓了那个男子一跳，经过了一会儿交涉后，扎克斯又跑到艾丽斯跟前，“他答应 5GIL 买了！”“恩，多少钱到是无所谓……”“不，不能在这方面认输啊！我再去和他商量商量价格，7GIL，一定会成功的！”“恩……不过那客人已经……”扎克斯回头一看，那男子早已不见了踪影。

"艾丽斯……对不起……""怎么了？我很开心啊！和扎克斯一起……啊，扎克斯，有客人来了！"一个小男孩路过，艾丽斯急忙迎了上去。



在不远处，曾目睹了这一切，仿佛明白了什么。"放心吧！这女孩就交给我了！保护她的安全也是监视内容之一。""恩，除了你也没有其他人可以拜托了……"曾看着扎克斯的样子，哈哈笑了起来。"你笑什么啊！那……她就拜托给你了！"。

回到神罗总部，正巧遇到克劳德。"同行的成员还没有完全准备好！"克劳德报告到。"那就抓紧时间



吧！哎？克劳德，这次又是一起？请多关照了！""呵呵，请多关照！我去叫他们！"

整备完毕后，萨菲罗斯赶到，"说起来，这次我们到底要去哪里？"扎克斯向萨菲罗斯询问道。"尼布尔海姆。"（克劳德出生的地方）

第八章

镜头转到尼布尔海姆，原来这里也是萨菲罗斯的故乡，而当扎克斯问到萨菲罗斯的双亲时，他口中再次出现了那个名词："杰诺瓦"，那是他母亲的名字。

来到旅馆门前，两人突然被一个名叫蒂珐的女



孩叫住了。"你们就是前来调查的神罗战士？""是啊，我是扎克斯。神罗战士 1st 知道么？那可是极少数的精锐才可以配的上的。他是萨菲罗斯。"此时蒂法好象要说什么却突然又忍住跑开了，"真是奇怪的孩子……"扎克斯一头雾水。

"明天早晨开始魔晃炉的调查任务，今天早点休息吧。"萨菲罗斯说完转身进了旅馆。而站在旁边的克劳德，则一反常态的戴着士兵面具……

此时可以先到各处转转，村口的孩子会告诉扎克斯关于尼布尔海姆最近发生的七件不可思议的事情，不过玩家要解决一件他才会给下一件的提示。第一件事情是村子里最近的水都变成红色的了，根据提示到村正中的给水塔上可以拿到"菲尼克斯的魔石"，召唤兽又多了一个。第二件事是旅馆 2 层的奇怪的画，调查一次后回去再找小孩谈话，他说这个画中的少女会时不时走出来游荡，过一段时间后回去调查画，果然没有了少女，只剩个椅子……不过接下来本人转变了这个村子也没找到那个少女，七件事情也就卡在这里了，暂且搁置，稍后补完。此外奇怪的还有神罗大屋里从钥匙孔看进去的飘着的南瓜等等……

此外山道的尽头有一种和平常的火球怪不一样



的火球怪，越打它反而越小，之前有 NPC 曾说过只要不让他们爆炸全灭它们就可获得好东西。这种奇怪的火球怪会自己不停涨大，玩家就用普通攻击最好，看到哪个大了就去把它打小，在没有一个自爆的情况下全灭获得"黄金的碎片"一个，作用目前不明。

进入旅馆，发现萨菲罗斯独自站在窗前，"这个风景，我好象在哪里见过……"

一行人来到神罗大屋，在这里又见到了蒂珐，原来她是这次几人尼布尔海姆的向导，于是她带着几人彻底逛了一下尼布尔海姆以及它的周边地区，而随行的摄影师则记录下了这个宁静的小村最后的安详……

逛了一圈之后一行人来到了神罗在这里的魔晃研究中心。"我也要一起进去看看！"蒂珐像一个小女孩撒娇一样要求着。"这里是神罗的秘密企业，一般人是不能进入的。"萨菲罗斯说完这句话，有特意吩咐了站在一旁的克劳德在门口看好这个小姑娘，便和扎克斯一起进入了设施内部。

设施内部，扎克斯首先注意到的是一个上面有"JENOVA"字样的大门，"杰—诺—瓦……这个锁好

象打不开呢”，突然，扎克斯好象意识到了什么，“杰诺瓦！”

“看来异常的原因出现在这个部分被破坏了。扎克斯，去把开关关上。”萨菲罗斯的话把扎克斯从联想中叫了回来。扎克斯走近看了一眼萨菲罗斯眼前的东西，“这，这是……？！”

“你们这些普通的神罗战士是用魔晃浸泡过的普通人类，虽说拥有比一般人强大的力量但总归说还是人。”萨菲罗斯说道。“但是，这些是……”“这些是用比浸泡你们的浓度高很多的魔晃所制造出来的……”“怪物么……？”扎克斯好象明白了。“是的，是神罗公司的宝条所制造出来的怪物，利用魔晃的能量所制造出的异型怪兽就是他们的正体。”

“你刚才说普通的神罗战士，难道你和我们不一样？”扎克斯问完这句话后，萨菲罗斯突然表现出了很痛苦的样子。“喂，萨菲罗斯，你怎么了?！”

“难道，难道，难道我也是这样被制造出来的？和这些怪物一样？”萨菲罗斯甩开扎克斯边走向开关轮盘边说，“从小我就感觉到我和别人不太一样，难道说，就是不一样在这里么？”开关被他关上，一个怪物掉了出来。“我，到底是人类么？”

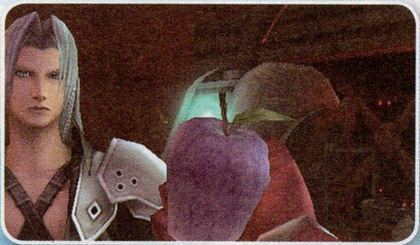
“很遗憾！你也是怪物！。”一个熟悉的声音响起，一个火魔法迎面袭来，萨菲罗斯防御住了，而扎克斯则重重得被掀到了地上，此时，杰奈西斯从天而降，“你是project 杰诺瓦所创造出来的最强的怪物。”

“杰奈西斯，你果然还活着。”“呵呵，如果我这个状态可以算做活着的话，就算是吧！”“project 杰诺瓦究竟是什么？”“project 杰诺瓦就是这些用杰诺瓦的细胞所进行的实验的总称。”“母亲的……细胞？”“可悲啊萨菲罗斯，根本没有见过你母亲，只知道这个名字，凭借着自己的想象来定义母亲的地位。”

“住嘴！杰奈西斯！”扎克斯在一旁喊道。

杰奈西斯没有理会，接着刚才的话说了下去，“那个2000年前在地下被发现的，怪、物。”

“借助你的力量，才可以阻止我的退化。神罗战士1ST，萨菲罗斯。”“杰诺瓦计划·G诞生了安吉尔，我也是这样被制造出来的怪物，而杰诺瓦计划·S，是践踏着这些失败的计划制作出的完美的怪物（意指



萨菲罗斯）。”

“你现在和我说这些不觉得晚了点么？”

“你没有复制他人的能力，情报也不会扩散，所以你不会退化。所以，把你的细胞给我吧！”说着，杰奈西斯又念起了《loveless》里的片段，并将一颗已经腐烂的苹果（代表着退化）伸向了萨菲罗斯。

“你所说的这些事，无论是编出来的也好，还是真是我一直所寻找的事情真相，现在都对我来说，都和这个烂透了的果子一样——没有任何意义。”说完，他将眼前杰奈西斯手中的烂苹果甩到了地上，独自离开了。

“哎呀！果然是完美的怪物呀！”[当怪兽让这个世界的战争终结时，灰色的天空将会有女神飞舞降临，展开光与暗的翅膀，将人们引向幸福，和“礼物”一起……

说完，杰奈西斯也离开了。

“等一下！”扎克斯艰难地爬起来，追了出去。出门后就见到克劳德被打晕，而面前又是怪物来迎接扎克斯的到来。

BOSS战:BOSS的普通攻击，也就是镰刀两连斩，带有吸血效果，不过出招非常慢，只要还是按照两刀+背后回避的频率来攻击很简单就可以做掉。不过在此之前还是先把旁边烦人的杂兵干掉比较保险。胜利后获得普通攻击带有一定几率即死效果的装备“死之冲击”，非常好用。

护送蒂珐和克劳德回到村内，却不见了萨菲罗斯的踪影。蒂珐在放下克劳德之后便独自去向村人打听萨菲罗斯的事情了。

房间内，克劳德终于醒了过来。“蒂珐没有事，



放心吧！”“恩，扎克斯，战士是像怪物一样的么？”“别问了，我也不知道。”“到底发生了什么？”“不知道，我曾经试图去了解……对了，说起来，你和蒂珐认识？”扎克斯转换了话题。

“呃……”克劳德突然显得很不自然，“说过话么？”克劳德还是很羞涩，“一定有什么原因吧，是吧？”

“我啊，自从做了战士以后，就一直在战斗而已，都是把考虑复杂事情的任务交给了别人。到底发生了什么？敌人到底是谁？我从来没有考虑过》”说这些话的同时，扎克斯走到桌子前把破坏之剑拿了起来。

“扎克斯，怎么没见过你用那把剑？”克劳德问出了扎克斯曾经问过安吉尔的问题。此时，往日的情景又浮现在了扎克斯脑海里，“用了的话剑就会脏了、钝了，那样就太可惜了；和剑相比起来，还是你重要，那么一点点……”

“这是梦想与荣誉的象征，恩，就是那样吧，这是我曾经迷失过的东西。”想起安吉尔令扎克斯心情平静了很多，“谢谢你，克劳德。好了~睡吧！”

第二天早晨刚走下楼，蒂珐就跑来告诉扎克斯发现了萨菲罗斯在神罗大屋，赶忙赶去，出门却接到了艾丽斯的电话。

“啊！终于打通了！”“呃，不好意思，艾丽斯，我这里有点事情，待会儿再打给你吧！”“恩……不打过来也没关系的。”“我一定会去找你的！”“恩，我等着你……”“恩，就这么说定了。”

挂上电话来到神罗公馆，从二楼的右侧房间进入地下室，在这里每击破一个那种会吐水炮的敌人就可以获得一把钥匙，可以打开这里两个小房间中的棺材，而其中有一个棺材打开后扎克斯惊叹了一下便又合上棺盖了，细心的玩家应该猜到里面是谁了吧，没错，里面就是把自己被宝条改造看成是自己没能阻止露克蕾茜娅所受到的惩罚，而在神罗大屋地下进行长眠的文森特·瓦伦丁。

之后在里屋发现了正在专心翻看各种资料的萨菲罗斯。

“2000年前在地下被发现的假死状态生物，这个生物被曾经统管神罗科研部门的嘉斯特博士命名为杰诺瓦。X年X月X日杰诺瓦被确认为古代种。X年X月X日杰诺瓦计划被承认。魔晃炉一号得到使用许可……”萨菲罗斯一边翻看资料一边喃喃地读着上面的文字。



“杰诺瓦计划……我的母亲也叫杰诺瓦，这难道是巧合么？嘉斯特博士，告诉我到底是怎么回事……你是怎么死的……”

丢了魂似的萨菲罗斯完全没有注意到扎克斯的存在，就一直那样不停得翻看着各种各样的资料，而地下室的灯自那以后就一直没有熄灭过……

在那之后的第七天……



扎克斯早晨起来却发现尼布尔海姆已经变成了一片火海，他从旅馆跑出来看到了倒在地上的克劳德，而不远处，萨菲罗斯站在火中……“现在，我要去迎接她了……”萨菲罗斯抬起头，一道令人恐惧的眼神射向了扎克斯。说完这句，他就转身离开了。“萨菲罗斯……你太过分了……”扎克斯愤怒得追了上去。

此时接到克劳德的短信，告知蒂珐已经和她父亲去追萨菲罗斯了。急忙赶到神罗魔晃研究设施，却见到了蒂珐倒在了地上，扎克斯想上前去看看她有没有事，“讨厌！我讨厌所有的神罗战士！”，看到蒂珐这样，扎克斯非常伤心，同时怒火也烧到了极限。

拔出破坏之剑，全力一击，刻有JENOVA的大门被粉碎，萨菲罗斯正站在面前，对着一个奇怪的生物说着什么，”母亲，一起夺回这个星球吧，我有一个很好的主意，我们一起去约束之地……”

“萨菲罗斯，为什么要杀害村民，为什么要伤害蒂珐！回答我！萨菲罗斯！”扎克斯愤怒的质问道。



“哼哼哼，母亲，那帮家伙又来了，凭借母亲优秀的能力和知识，本应该是这个星球的支配者，但是，那些家伙，那些一无是处的家伙，却从母亲的手里夺走了这个星球。不过不要悲伤，我们一起，去把它夺回来。”说完这话的萨菲罗斯将面前生物的盔甲摘掉，“终于相见了……母亲……”

扎克斯再也按捺不住愤怒了，将刀架在了萨菲罗斯的脖子上，“你到底做了什么？”萨菲罗斯一刀将扎克斯弹开，“亏我还那么信任你……”，说完，两人撕打了起来……

BOSS战：萨菲罗斯。萨菲罗斯的普通攻击非常迅速，几乎挨上后就无法躲开后续的，不过有一招五连斩最后跳起的一剑会出现攻击间歇，绕背后猛砍之。居合斩虽然威力巨大，但发动极慢，跑上前去迎着回避可以绕身后，再猛砍。八刀一闪和无心天使就没有办法了，被攻击后即时回复即可。对于他召唤出来的四元素水晶，它们会主动形成圆圈围着扎克斯，回转攻击伺候，同时还可CANCLE萨菲罗斯的攻击，一举两得。

“你已经不是我认识的萨菲罗斯了。”

“我是被选中的人，是被选中的这个星球的支配者！”说完，萨菲罗斯将周围损坏，两人站在了一条非常窄的桥上。

BOSS战：萨菲罗斯。这次被萨菲罗斯逼到尽头

就会 GAMEOVER，所以不要离他太远，要不停的上前攻击他延缓他的行动。战斗的地型十分狭窄，回避基本用不上了，经常按防御吧，然后趁攻击间歇上去攻击。可以说是一场消耗战。

被萨菲罗斯打飞的扎克斯重重的从高处摔了下来，破坏之剑也落在了地上。萨菲罗斯又走到了杰诺瓦跟前，满怀爱意的欣赏着自己的母亲，却突然感到了一阵巨痛，而装有杰诺瓦的玻璃罩也裂了开来。原来克劳德不知何时从身后拔起破坏之剑给了萨菲罗斯重重的一击。

门外，克劳德抱着受伤的蒂珐，扎克斯也身受重伤，一时半会站不起来。“你们这帮家伙……”顺着声音的来处，萨菲罗斯手里抱着杰诺瓦脑袋站在门前。“阻止他！克劳德！”扎克斯大喊道，克劳德拿起破坏之剑冲向萨菲罗斯，却被一击打飞，萨菲罗斯举起正宗穿过了克劳德的身体将其挑在空中，却没想到克劳



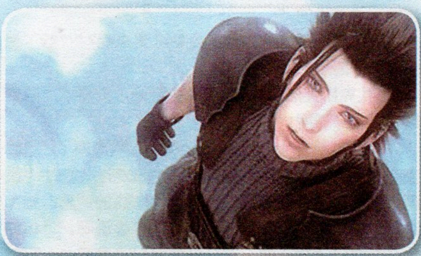
德凭借着坚强的意志反而将萨菲罗斯举了起来甩到了万丈深渊下。

受了重伤的克劳德和扎克斯双双昏了过去，迷迷糊糊中扎克斯好象看到了什么。

“这个男人实在是很有趣，就把他当作新的实验材料吧……”

第九章

面前，一片漆黑……“那就是战士么？”“这样可



怜的战士不要也罢”那是……安吉尔！“安吉尔！”扎克斯喊到，可却感到自己被囚禁在什么之中，而安吉尔则好象没有听到扎克斯的呼唤一样，舞动白色片翼扬长而去。

一片白色羽毛，缓缓在面前落下，“那样的翅膀……也给我一个吧……”

伴随着一声玻璃的碎裂声，扎克斯从那个囚禁他的容器里逃了出来，听到声音的研究员赶了过来却被扎克斯一拳打晕在地，救出克劳德，根据边上的实验分析报告看来，两人的实验都失败了，扎克斯是因为对杰诺瓦细胞的抗性太强，导致没有出现预期效果，而克劳德则是因为对杰诺瓦细胞的抗性太弱导致魔晃中毒，报告上写着“很难再恢复”，而反观克劳德，确实样子很糟糕，像一具失去了灵魂的躯壳一样，对身边的一切都毫无反应。

一路排除威胁将克劳德背回村子（中途可先去神罗公馆 2 层左侧左手边房间内的柜子中取得战士服装，稍后有用），扎克斯突然发现村子中的一切都恢复了原样，好象被火化为灰烬的事情从未发生一样。此时突然赶来了一队神罗的士兵，“别放走了实验素材！”“哼，你们这些普通士兵可不是对手！”此时玩家要做的就是在士兵将克劳德抓走前全部消灭，用大范围的回转攻击可达到事半功倍的效果。（此过程中会收到神罗发来的新闻，报道萨菲罗斯和扎克斯等人皆已殉职的消息）。

“呃……果然身体状况不是很好，连对付普通士兵都如此费力，看来还是先回神罗公馆休息一下吧！”扎克斯又搀扶着克劳德回到了神罗公馆大屋。克劳德还是那样子，无论扎克斯怎么和他说话，他都毫无反应。“莫非是魔晃中毒……”看着眼前形同行尸走肉的克劳德，扎克斯无奈的躺在了地上，“安吉尔……难道



我真的谁都救不了么……”

“算了，先给你换身衣服吧！穿着这身沾满魔晃的衣服想恢复也难，虽然有点大，但还是别那么挑剔了！”扎克斯把找到的战士服装给克劳德换上，“呵呵，还挺合身的嘛！”此时无意间，扎克斯摸到了临行前艾丽丝给他的纸条，想起了那时的情景……

“那些小小的，就在附近，听说了么？”“恩？多少个？”“恩 ~23”“你还是写在纸上吧，我怕忘了！”“23 个小小的希望，虽然扎克斯可能感觉不到，但把这些合在一起，就是希望可以和扎克斯在一起的时间能够长一些……”

“呐，克劳德，我要回米德加鲁，你要一起么？”扎克斯坚定了语气，他一定要回去见艾丽斯。

搀扶着克劳德，扎克斯再次踏上了行程。在尼布尔海姆附近，神罗安排了大量的侦察兵器。此时玩家会有两种战斗方式：1，用地上的狙击枪将远处的侦

察机器破坏或赶走；2，和普通战斗一样将侦察机器击破。其中每击破一个侦察机器便可以获得一点击倒点数，可用来强化狙击枪。

一路排除侦察兵器来到了海边，“啊～终于到了个平静的地方了。克劳德现在这个样子，我也不能乱来。安吉尔，我到底该怎么办……呦，西斯内，好久不见了啊！”虽然是轻手轻脚的接近，但西斯内还是没有逃过扎克斯超越常人的洞察力。

“扎克斯，那个逃走的实验素材，就是你么？”“可以这么说吧。”“在实验室里究竟发生了什么？”“发生了很多很多事，啊，西斯内，你是来抓我的么？拜托了，让我们走吧！从军队手中逃跑还好，但如果塔克斯也参与进来的话就棘手了。”“对不起，扎克斯……这是……任务，我不能放你走。”说罢西斯内向扎克斯发起了攻击，不过被扎克斯轻松挡回了。

“不要过来！”扎克斯举起剑，“再过来，我可就要动真格的了！”说完扎克斯急忙离开了。

“连塔克斯也参与进来了，现在行动很危险，今晚我们就在这里休息吧，明天一早再出发。”虽然知道克劳德听不见，但扎克斯还是不断的尝试和他说话。此时西斯内却又出现在了面前。

“他就是和你一起在尼布尔海姆被回收的？”西斯内注意到了克劳德。“你怎么又来了？不是和你说过不让你来的么？”扎克斯进入了警戒状态。“他样子看起来很奇怪啊，发生了什么？”“魔晃中毒。”“那很严重啊，是实验导致的么？”“是啊。”

说完西斯内拿出了手机，“西斯内，你！”扎克斯见状有些慌乱。西斯内则冲他做了一个不要说话的手势。“曾么？目标逃跑了！”

“谢谢你，西斯内。”“送你个礼物，如果你信任我，就收下吧！”西斯内塞到扎克斯手里一件东西后便离去了。

有了西斯内赠送的神罗制摩托车，两人行动快了很多，可就在扎克斯高兴的时候，杰奈西斯和他的复制体突然出现在了他面前，而由于疏忽，还未动手扎克斯就已经先被制服了。“你想干什么？啊，好疼啊，不要拽我的头发！”“[当怪兽让这个世界的战争终结时，灰色的天空将会有女神飞舞降临，展开光与暗的翅膀，将人们引向幸福，和“礼物”一起……]杰奈西斯在说着老台词的同时，眼神望向了扎克斯身边士兵的手。“啊！我的头发！”原来刚才那阵疼痛是因为一撮头发被拔了下来，此刻那撮头发就在旁边杰奈西斯复制体的手里。

“听说宝条拿你做了实验，用杰诺瓦·S计划对你进行了加工使你继承了杰诺瓦的力量。”“真的发生了这种事吗……”扎克斯其实自己也不太清楚他昏迷的那段时间到底发生了什么。此时，边上的杰奈西斯复制体突然将扎克斯的那撮头发吞了下去。“不是吧？你吃了我的头发？！”

“这个细胞就是我所说的[女神的礼物]，它可以阻止我的退化。”

扎克斯争挣开两名杰奈西斯复制体，“你到底想要干什么？！”“除了得到怪物的细胞，其他的一切都不重要。”“你自己不就是怪物吗！”

说完，杰奈西斯又念叨着《loveless》里一个新的片段离去了，而身后刚刚吞下扎克斯头发的杰奈西斯复制体却开始有了巨大的反应——他变成了一只怪兽……

BOSS战：获得了杰诺瓦力量的怪兽实力果然不一般，此BOSS的攻击频率较高，且范围大伤害大。不过还是有一定规律可循的，当扎克斯在他左边攻击的时候他就会挥动左边的爪子攻击，在他右边的攻击的时候则是挥动右边的爪子攻击，且挨一刀之后必定反击。玩家可利用这个特点，分别在两边攻击，以“砍一刀+向BOSS身后回避的频率攻击即可。BOSS没有什么厉害的魔法，但极限技还是会扣大量的HP的，请随时注意HP剩余量。

“安吉尔，究竟我该怎么办……”看着身旁中毒甚深的克劳德，无助的扎克斯此刻十分想念自己的前辈，但自己也只能坚强起来继续前行。

“哎？克劳德，我回到乡下了！这里是，空加加（ゴンがが，扎克斯的故乡）“。不过这里已经变成了废墟。为了确认安全，扎克斯将克劳德藏在一个相对隐蔽的角落，自己向村子深处走去（中间有三个宝箱需要破坏障碍才可得到，里面有一定几率是怪物）。

“你倒是什么都不怕，还到处乱跑”没想到在这里再次见到了西斯内，“你不知道他们很有可能在你的故乡等着你么？你是想来看你的父母么？”“哼，一般人回到故乡都会这么干吧。”

“我走了！”扎克斯转身想要离开，“小心点，从这以后的警戒又加强了很多。对了，除了你之外，还有人来过这里。”“谁？”“安吉尔。”西斯内特意拉了个长声。

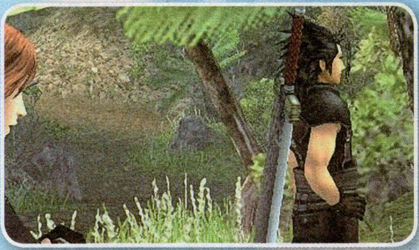
“哦，是吗？”“是吗？他可是死于你的剑下，你听到他活着，就一点不惊奇？”“我从神罗公馆跑出来，多亏了那个家伙呢。”“原来如此。看来发送回来的目击情报是准确的。”

“不过，那家伙为什么会到这里来呢？”“除了想见你，还能想出其他的理由么？”

扎克斯突然转向天空，“快跑吧，安吉尔，塔克斯在这里守着呢！”

“我再给你十分钟，然后我就回塔克斯了。”“回去？”扎克斯听到西斯内不抓他而是回去有点意外。“是啊，我可不想报告给你父母让他们悲痛的消息。相比这些，你还是想想到时候怎么和你老婆说吧。”“胡说什么呢你！”“放心吧，你父母很好！”“是吗……那就好。”“对了，西斯内你的父母呢？”“是神罗把我养大的。”“呃……西斯内，不如什么时候让我们的父母认识一下吧，这样他们也许能成为朋友，平常在一起聊聊天什么的。”“呵呵，那就请多多关照了。”

两人扯了一会家常，西斯内就转身离开了。突然远处一个耀眼的白色翅膀吸引住了扎克斯的注意力，



“安吉尔！真的是安吉尔！”扎克斯追了上去。

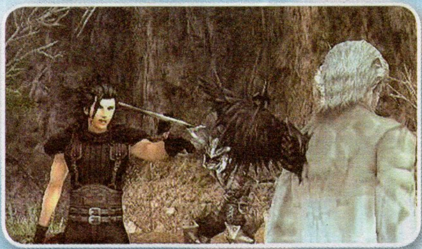
追到山顶，却没想到迎接它的是杰奈西斯复制体和另外一个怪兽。

BOSS 战：两个小 BOSS 合在一起，也没什么可怕，不过还是要注意不要过于勇猛，如果两个同时发动攻击全数打在扎克斯身上也不是闹着玩的，何况两人都有极限技，所以还是要注意 HP 剩余量，以逐个击破为方针。此外，BOSS 身上还可偷盗“沉默的冲击（普通攻击附带沉默效果的攻击）”等饰品。

刚刚击倒这两个缠人的家伙，却没想到又围上来两个，嘴里还不停的念叨着“S……细胞……”。正待又要动手，另外两人从天而降，“你是神罗战士，细胞已经经过处理而变质。”

“霍兰德？！你……也……”扎克斯看到了霍兰德的变化。“恩，是啊，在被杰奈西斯差点杀掉的时候，想要活下来只能这样了，我用了杰奈西斯的一点点细胞。”“所以，你也产生了退化现象……”“是啊，但是我并不悲观。”此时杰奈西斯插进话来，“[女神的礼物]——那些纯粹的 S 细胞就没有这些退化问题的存在了。”“纯粹？”杰奈西斯又举起了那个烂苹果转向了扎克斯，“你是和另外一个人一起跑出来的吧？那个和你一起逃出来的神罗的一般兵，就是最后的纯粹的 S 细胞的持有者。”

听完这话，霍兰德就带上两个怪物而去了，扎克斯知道他们的目标是克劳德，要上钱阻止，却被杰奈西斯拦了下来。“听说过，最终章第 4 节的内容么？”杰奈西斯又念起了《loveless》，“你说的这些我都没有



兴趣！”“呵呵，这也难怪，这么美丽的诗句，连我都很难理解。得到[女神的礼物]最大的谜团就在于[水面]，也就是[生命之泉]，失落的最终章也没有正确的解释，但是，我相信我的解释就是正确的。”说完，杰奈西斯就离开了。

“很快就会见分晓的……”

迅速赶到克劳德处，正好见到霍兰德正要下毒手，关键时刻，安吉尔赶到，阻止了霍兰德，争取了时间.

BOSS 战：霍兰德.别看霍兰德很容易被砍翻，他的几个招数还是要注意的.”吐息”是最需要注意的招数，中了后会附加很多异常状态，而且是回转攻击，看到他出这招时要立刻以霍兰德为圆心连续回避三次左右才可确保安全.招出的杂兵会重力魔法，要小心，第一时间回转攻击消灭.他无敌时我们就没有办法了，回避的同时做点恢复 HP, 加状态的事情吧.霍兰德的极限技”亚空间导弹”一次也会扣相当程度的 HP, 注意 HP 剩余量.

“好久不见啊！你怎么变成这样了？””是啊，不能像战士 1ST 那样战斗了.”原来那个并不是安吉尔，而是”安吉尔复制体”——神罗战士最高统帅拉扎德。

“你为什么把霍兰德从朱诺带到这里来？为什么你要这么做？”扎克斯质问道.”为了复仇，我需要霍兰德的力量.””你选错伙伴了，伙计！”

“没想到安吉尔的细胞也被复制了.””是啊，杰诺瓦·G 计划的直接结果.””真不可思议啊！”拉扎德感叹道，“支配我人生的一直是我那挥制之不去的复仇意念，唯一能代替这个的，就是救助你和救助杰奈西斯，不，比这些感觉更强烈的就是，我要拯救世界！”“呵呵，那不是什么不可思议的事情啊，安吉尔就是一直这么做的。”

“杰奈西斯所说的[女神的礼物]究竟是什么？不，不管是什么了，阻止他才是真正要做的事情。”拉扎德说。“我完全听不懂那家伙说的话，你有什么好办法么？”“也许安吉尔能够引导你吧！”“恩，好的，统领！”“呵呵，统领。”拉扎德苦笑了一下，“对了，扎克斯，你的梦想是什么？”“呃……那就是……要成为英雄！”“哈哈，真是个实现不了的伟大梦想呢！”拉扎德说出了和第一次问到扎克斯这个问题时一样的话。



“别说那样泄气的话嘛，来吧，借给我你的力量，和安吉尔一起作成这件事，我们就是英雄了，至少我是这么认为的。”“呃，好吧，扎克斯，你知道杰奈西斯的住处么？”

扎克斯看了一眼手中的苹果，突然想到了什么。

“原来如此……”

第十章

“笨苹果因为土壤的原因只在巴诺拉有。”

“是啊，杰奈西斯总是拿着那苹果走来走去，要是早些想到就好了。”三人来到了巴诺拉。

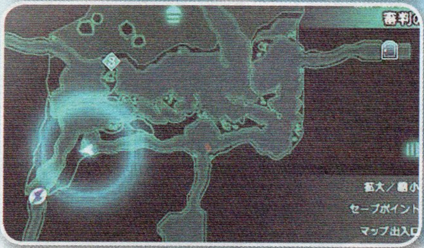
“这里变了好多啊！”扎克斯环顾了一下四周，这里已经和第一次他来时没有什么共同的地方了。

“克劳德就交给你了。”“啊！”扎克斯将克劳德托付给拉扎德之后就出发了。

一直没有享受到迷宫探索乐趣的玩家终于能在



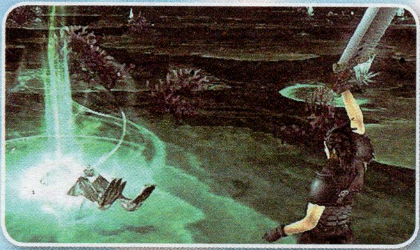






这最后一章享受下逛迷宫的乐趣了。进入最后的迷宫立刻就可以找到一个“女神的マテリア”，可以先告诉各位，开启最后的最终战大门需要7个这样的“女神的マテリア”，分布在审判之渊和忘却之湖等地，比较显眼的几个我就不说了，标出其中几个比较隐蔽的位置，如下图：

此外这里还有个迷宫，就是“咒缚的监狱”，根据本人观察，是可以打可以不打的，但是里面可以拿到不少好东西，建议还是逛一逛，在审判之渊有一个入口，不过进去后只能拿几个宝箱和看到那个被锁在铁门后的怪物，干不了其他什么事情。真正的进入方法：在忘却之湖有几个生命之泉的光柱，站在上面调查会有怪物出现，这些怪物都挺强的，攻击和HP都很高，不过好在没有极限技能，而且他们身上都可以偷到很不错的东西，而且打倒他们也会有很好的奖励，比如“川陆行鸟的腕轮”等等，如果将这些怪物全打倒就会出现另一个入口了。进去后有很多宝箱，不少好东西，比如令敌人魔法效果无效的魔法剑，最高等级的重力魔法等。推进方法是通过打里面的怪物可以随机获得各种女神的钥匙，唯一需要注意的可能就是那种有三个小圆球的怪物，普通攻击很难奏效，而他们联合起来放的雷电魔法又极其强劲，但是为了得到开启全部通路的女神钥匙必须要打他们，对付他们的方法就是用重力魔法打，待到伤害数字已经很小时再用普通攻击结果它们。在“咒缚的监狱”最深处可以拿到铁栅栏的钥匙（里面还会获得一个研究所的钥匙，







还没搞清楚作用），这样就可以去打审判之渊进入咒缚的监狱的入口处那个被锁在铁门后面的怪兽了，它的实力也不弱，而且还有极限技能，不过吃重力魔法，玩家可用刚才获得的最高级重力魔法对付他，待伤害少于 9999 时就可以用普通攻击结果它了，它的身上也可以偷到不错的东西，别忘了抽空偷。之后进入它后面的门就是通往诀别之门的电梯了。

在诀别之门前将七个“女神的マテリア”安放在台座上，通往最终战的大门开启，不过在此之前先要料理一个怪物，就当作最终战之前的垫场好了。不过此怪能力也不弱，攻击力相当之高，而且速度很快，玩家按照之前在桥上遇到的相同样子的怪的方法打就好了，以“一刀 + 回避”的频率攻击可保安全，不过一定要注意他的“雷电三连击魔法”，伤害巨大，见到他咏唱此魔法时要迅速避开他的正前方范围。此外，对于所有有极限技能的怪物一样，要时刻注意 HP 剩余量。

战胜它后，别忘了存个档，之后就可以走入诀别之门了。

“[我那用作复仇的灵魂，在苦恼的终结时终于实现的愿望，我的救孰——]，你来的好慢啊。”看来杰奈西斯等扎克斯到来很久了。

“又是《loveless》。”扎克斯走到杰奈西斯面前。“你继承了安吉尔的思想，又有萨菲罗斯身体的一部分，可以说是完成了亲友的再会，这简直就是《loveless》的再现啊。”

“不是的，你觉醒吧！杰奈西斯！我是来救你的！””[当怪兽让这个世界的战争终结时，灰色的天空将会有女神飞舞降临，展开光与暗的翅膀，将人们引向幸福，和“礼物”一起……]”杰奈西斯兀自念着《loveless》，突然，他向天空举起剑，一道耀眼的光辉闪亮开来！

“那是什么？”“[女神的礼物]，巴诺拉的自然生长之谜！”“[女神的礼物] 不是细胞么？！”“有很多种



解释的！”“我不明白！”“只要是赋予思念巡回的物体都是礼物。大家，都回归星球吧！当然，还有你！现在，我获得了星球的加护！”说完，那道光照到了杰奈西斯身上，他开始有了反应！

“等一下听我说完！不要变成怪物啊！”扎克斯喊道，可杰奈西斯还是没有理会。“你这个混蛋！”扎克斯拔出剑冲了上去……

BOSS 战：杰奈西斯变异。战前大家记得带个火魔法之类的不受空间限制的魔法。杰奈西斯变异体实力果然强大，玩家的普通攻击的攻击时机只有他把剑放在地上的时候，不过此时它还会召唤出一堆杂兵来捣乱，这些杂兵高级火、冰、雷魔法，重力魔法，吸血魔法一应俱全，十分讨厌，因为攻击 BOSS 的时机非常短，所以玩家只能硬抗了，而且在不能手动精确切换攻击目标的时候这些杂兵就更是烦人了。所以在 BOSS 把剑放在地上时就冲上去猛用回转攻击吧，即能对 BOSS 造成伤害还能 CANCEL 不少杂兵的攻击。不过也不要过于硬抗，该回避的时候也要回避，不然被重力魔法等打中可不是闹着玩的。在 BOSS 把剑提起来时就只能用魔法打了，不过如果这时候有杂兵的话还是建议先灭光杂兵。

BOSS 的攻击在初期就是追踪魔法，注意地面起反映的地方可以很容易靠跑动躲开。第二阶段的最高等级无属性魔法フレア没有可以看到的攻击轨迹，不过远离它看到光闪时按回避也可以躲过，不过那招将 MP 和 AP 扣没的那招是强制必中的，所以没有办法，中了之后赶紧吃药回复吧，这些是影响 DWM 转动的，必须补充。BOSS 的极限技好象是按比例扣血的，每次都不太一样，不过还是保留一定的量比较保险。总之这是场考验毅力以及之前道具累计的战斗，没有一定量的补充 MP 和 AP 的道具是比较困难通过的。

“[我那用作复仇的灵魂，在苦恼的终结时终于实现的愿望，我的救孰一，就是你安详的睡去]”变回退化前原样的杰奈西斯说完了刚才说过的《loveless》中的文字。

“难道……你从一开始就……？”

“战斗吧！神罗战士 1st 扎克斯！”杰奈西斯再次发出了战斗邀请。

“为什么，这么多的东西都要我来背负？！”扎克斯无奈的再次举起了剑。

BOSS 战：杰奈西斯。这才是真正的杰奈西斯，普通攻击极其迅速且连续性强，一般都是 5、6 连斩，中了第一下之后就不好回避后几下了。CG 中曾经用过的火球魔法是追踪效果极强的，还是用防御吧。剑型魔法的回避方法是趁他们合拢时向范围外回避即可，



另外一种攻击魔法就是正面大范围，紧贴他向其身后回避就可以了。好在他的极限技不是很厉害，这场战斗是考验玩家普通攻击与回避技巧的，总体来说比刚才那场战斗容易很多，杰奈西斯的 HP 也不高。

被打败的杰奈西斯颤颤巍巍的走向了女神之像，

在那一刻，他看到了真的女神……

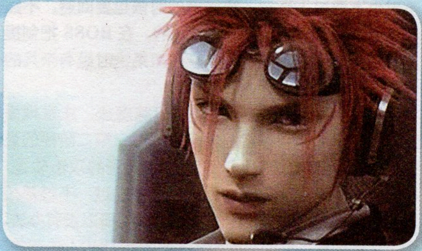
扎克斯将杰奈西斯搀扶出了巴诺拉。

“神罗马上就会赶来了。”拉扎德一直在门口守着克劳德。

“恩，我知道。”

“和那家伙，一起战斗吧……”顺着拉扎德手指的方向，一个长有白色翅膀的怪物躺在那里。

扎克斯走近一看，原来是那只曾经保护过艾丽斯的安吉尔复制体，这时，它慢慢的化作光辉消失在



了天空……与此同时，拉扎德也闭上了眼睛……

“安吉尔……”，在安吉尔复制体消失的地方，留下了一封信，扎克斯上前拣起读了起来，原来是艾丽斯写给扎克斯的……

“从那以后已经 4 年了，我给你写过 89 封信，但是你再也没有出现过。这是最后一封，希望能送到你的手上。扎克斯，花卖的很好，大家都笑的很开心，这都多亏了扎克斯你啊。艾丽斯。”

“4 年……为什么说是最后啊！”扎克斯一头雾水，“艾利斯，等着我……”

说完，扎克斯扶起克劳德踏上了归程。“我一定要让你活下去……”

镜头转向一架直升机，里面传出了对话声：“这次我们是有重要任务的，那个人好象是我们的大哥呢。”“是吗。”“是啊，但是，他好象快不行了。”从直升机上走下两个穿着神罗士兵服装的人将杰奈西斯抱上了直升机随后离去了。

一张纸片从天而降……

“[即使在没有约定的明天，也一定会降临到你所在的地方。星星的希望化作细雨，在大地的边界，天空的彼岸，遥远的水面……]”一阵微风带着光辉吹过纸片，在结尾处留下了几个字母——loveless。

“西斯内，军队已经出动了，你一定要比他们先赶到。”曾喊住了即将走上直升机的西斯内。

“我明白了，军队那帮人没有任何分寸。”西斯内回过头。“我，一定会让他活下来的。”

“你难道要救扎克斯的命？”

“当然，我还没有告诉她我的真名。”

“那就，拜托你了！把信交给他，一共是 88 封……”

一辆在乡间缓缓开动的卡车上，扎克斯和克劳德坐在上面。“开玩笑，我怎么可能丢下你不管呢？我们是朋友啊，对吧！”

镜头转到一个荒野，一架神罗的直升机盘旋在上空，“在这样的荒野找两个人，简直是不可能的嘛！”“但是是任务就得执行啊，这就是塔克斯。”“是啊，还有曾拜托给我们的东西。”“要交给目标么？”“是啊，超过一个邮局一年的工作啊！”

“雷诺、鲁德，状况如何？”两人突然接到了西斯内的来电。

“完全没有找到，你那边呢？”



“一样。我现在正在赶往 235 点方向，你们去 120 方向吧。”

“了解。”驾驶员一掰方向杆，直升机向远处飞去。

在他们下方的某个角落，扎克斯将克劳德扶到了墙边休息。看着还是昏迷不醒的克劳德，扎克斯无奈的笑了笑，摸了摸克劳德的头之后转身离去，却完全没有注意到身后克劳德伸出的手……

不远处的山头上，数量多得夸张的神罗士兵出现在了扎克斯面前。

“真是的，看来自由的代价还是高呢！”扎克斯拔出破坏之剑，虔诚的对它行了一个礼，“持有梦想，无论在什么时候，都不要放下战士的荣誉。”说完，扎克斯向他们冲了过去。

枪声在耳边不断响起，子弹划破空气不断地落到身上，意识……渐渐在消失……而最后倒下前，脑海中……只有艾丽斯的身影……

而身在远方的艾丽斯好象也突然感到了什么……

恢复了一点意识的克劳德艰难的爬向倒在血泊中已经奄奄一息的扎克斯。

“连我的份一起……”

“连你的份？”

“是啊，你……”

“你？”

“活下去……”扎克斯将克劳德抱在胸前。

“你，是我生存的证明……”

说完，扎克斯将破坏之剑递给克劳德，“我的荣誉和梦想，全在这里了……”

“我，是你生存的证明……”

“要持有梦想。如果想成为英雄的话，就一定要持有梦想……”说完，扎克斯缓缓闭上了眼睛……

天空的乌云散开，温暖的阳光照在了扎克斯身上，一片羽毛缓缓飘落……

“那样的翅膀，也给我一对吧……”

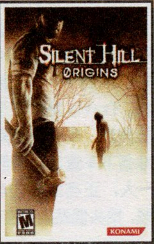
“啊，真舒服啊，艾丽斯，就拜托了……”

“我，终于成为英雄了……”■

《最终幻想 7 核心危机》－完－

寂静岭：起源

中文名：寂静岭 起源 / 沉默之丘 起源	ISO容量：745.94MB	
原名：Silent Hill: Origins		
评分 7.9	厂商：Climax Entertainment JP	游戏类型：A·AVG
	发行日期：2007.11.06	版本：简体中文
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://silenthillorigins.com	



游戏简介：

《寂静岭 起源》由 Konami 开发，是系列作首款在掌上型主机上推出的作品，游戏叙述寂静岭如何从一个寂静的小镇，转变为恐怖的邪恶据点。故事讲叙孤独的卡车司机，在某趟平凡无奇的行程中，被卷入寂静岭，独自面对反映了他混乱过去的错乱幻觉。主角必须在陷入毁灭之前逃离寂静岭，并解开长久困扰自己的幻觉背后的真相。

摇杆 / 移动

上	枪支和近身武器切换
左右	同类武器切换 / 战斗时候切换锁定目标
下	捡起面前武器并装备 / 手动上弹
△	地图
□	跑步 / 暂停时回到标题画面
×	调查 / 战斗状态时攻击
○	取消 / 照明 / 播放 CG 时候再暂停画面为跳过
R	锁定 / 战斗状态
L	视角矫正
START	暂停
SELECT	状态栏

状态栏选项

MELEE	近身武器
FIREARMS	枪支
COSTUMES	服装
ITEMS	道具
SUPPLIES	供给品

设置画面

SUBTITLES	字幕
MAP ZOOM	观看地图时放大 / 缩小
MUSIC VOLIME	音量大小
SFX VOLUME	音效大小
BRIGHTNESS	亮度
CONTROLS	控制解说
ACCOLADES	称号
EXTRA OPTIONS	附加设置
l WALK/RUN	走动 / 跑动
lEXTRA BLOOD	更多鲜血
lNOISE FILTER	噪音过滤
lBLOODY FOOTPRINTS	血脚印
lTORCH PROJECTION	照明灯投影效果

状态栏上方三项

MAP	地图
NOTES	小纸条
OPTIONS	设置



■燃烧的房子

深夜寂静的柏油地上传来卡车行驶的声音，Travis 刚通过对讲机与 boddy 通话，他决定回家的路上从 silent hill 穿过，大雨洗刷着路面和车子，Travis 不知为何突然脑子中显出儿时参加葬礼的一幕，突然车灯照到了一个人影从旁边的树林跑出来倒在了路中央，Travis 急忙踩下煞车，车轮磨蹭着地面发出刺耳的声音，车子在距离那人影很近的地方停下了，Travis 准备下车查看，当他打开车门下车却发现车头前 空无一人，正当他怀疑自己看错了并且准备回到车上的时候，抬头偶然撇见左侧反光镜中一个幽灵般的女孩闪现。



他急忙回头却只看到车尾部涌出了浓浓的白雾，再回头看反光镜那女孩伴随着诡异的白雾正在逼近，Travis 本能的用 手挡住脸等待着什么事情发生，然而…什么事情也没有。Travis 恐惧的环顾四周，远处，就在车灯可以照射的范围一个身穿蓝色衣服的女孩站在路中间，女孩 凝视着 Travis。

"喂！" Travis 试探性的打招呼

不料女孩看了他一下转身向路尽头跑去

"嘿！回来。"

看着女孩独自一个人深夜出现在公路上，Travis 毫不犹豫的跟了上去，大雨不知道什么时候停了，寂静的夜里只传来 Travis 的脚步声，在空旷的夜空中回响，路边的路牌上赫然写着 "Welcome to SILENT HILL"。

公路一直延伸到镇子里面，一处火光冲天烧焦木头的噼啪声和浓烟映入 Travis 眼帘，公路左侧一栋大房子正在燃烧着，随着火苗泛出的滚滚浓烟飘向夜空。



"我的天，不是雾，原来是烟。" Travis 自语道。

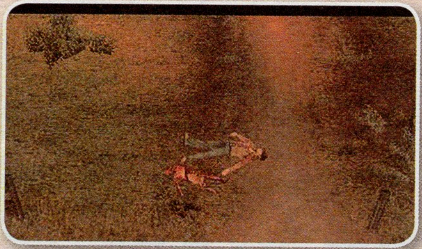
房子右侧有个中年女人朝 Travis 望了一下，跑掉了，Travis 也看到了好像有人在那边，正在 Travis 犹豫是否追上去询问时房子里面传来了女性的尖叫声，"里面有人" Travis 冒着火势冲进了进去。

房子里面已经是一片火海，听声音好像是从楼上传来的，Travis 向二楼走去，被火烧焦的楼梯已经无法承载他的重量，刚踏上一点楼梯台阶就传来了断裂声，Travis 急忙跑上二楼回头看去刚才的楼梯已经被火吞没冒着滚滚浓烟，Travis 在一个很大的房间里面看见，祭坛样的陈设四周有点燃的蜡烛，地板上红 色的奇怪符号内圈放置了几支熄灭的蜡烛，一个烧的已经不能辨认面目的女孩躺在中间，似乎这里正举行着什么不为人知的邪恶仪式。Travis 走进那重伤的女 孩，孩子眼皮动了动沙哑的声音说 "让我燃烧" 身下蔓延出一圈火光点燃了地板上所有的蜡烛。



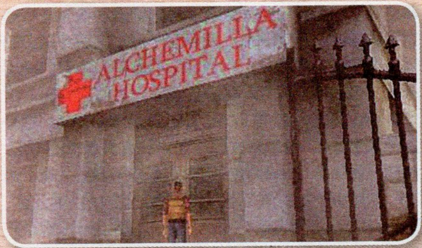
Travis 显然没有注意到这点 "跟我来"，他抱起了这孩子扭头看到墙上有幅很大的照片，上面是马路上见到的那个女孩和刚才房子旁边偷窥的中年妇女，显然 Travis 手里抱着的正是刚才见过的女孩。Travis 抱着女孩找寻出路，地板突然破碎裂开，幸好 Travis 做好了准备，掉落到一楼时两个人都没有受 伤，他抱着女孩努力的站起来往门口走，这里已经被大火吞没，正在 Travis 无路可走的时候，奇怪的事情发生了！火苗上映出了地板上那个奇怪的符号，这个 地方的火也随着符号的消退而消退，没时间管那么多了能出去才是最重要的，跟随着奇怪符号的指引 Travis 抱着女孩成功的离开了房子。

在房子前的草地上，被烟熏和火烤到筋疲力尽的 Travis 对女孩说 "现在安全了" 然后大叫到 "有人能救救她吗？人……都到哪里去了。" 说着就晕倒在草地上，此时周围响起了警笛声……



■医院

清晨 Travis 从长椅上清醒过来四下望去一篇白雾茫茫，“我在哪里”他自言自语到“昨天到底发生了什么事，那个女孩被人救走了吧！”边唠叨边走到路牌边，看着牌子上地图“寂静岭？！他们一定把她送到医院去了”，他顺手在地图上划拉着“KOONTZ 路？我得去看看她是不是没事了。”这样说着 Travis 顺手把地图扯下来标注好医院的位置将地图叠好放进兜里，一路上看到很多的商店都破旧不堪，整个镇子一片死一般的寂静，街道上弥漫着大雾一个人影也没有，这样的镇子会有人居住吗？Travis 一边想着一边向医院走去，到达医院门口 Travis 发现前方没有路了，整个路面像被什么东西砸过一样呈现出一个深不见 底的大坑，Travis 带着疑惑走进了医院，只希望看过女孩之后能早点离开这里。



医院的院子里面停着一辆救护车，是这辆救护车把女孩带来的吗？Travis 抬头看了一眼 ALCHEMILLA HOSPITAL 斗篷草医院？这名字真有意思，他推开了医院的门，殊不知他同时也推开了通往地狱之门，将会是什么样的事情在等着他……进入医院被突然传来 的“沙沙”声吓了一跳，墙上的老式电视机屏幕上跳跃着雪花点不停的发出讨厌的声音，接待台前一个人也没有，右边的公告栏上贴着医院的地图，Travis 想 也许这能帮助自己找到那个女孩，板子上似乎还有一张写着什么东西的纸，Travis 把纸拿下来看了看这是一个装修的公告，医院的二层三层正在装修中，工程 大概在六个月完工。落款是医院董事会的 Philips 医生，看起来是张没用的纸不过先收起来好了。

Travis 看了下地图医生办公室在楼梯间的旁边，先过去找医生问问吧，在去往医生办公室的路上一个人也没有，看着破碎的窗户和地砖翘起的地板，Travis 疑惑了这是一家什么样的医院，这时电梯前有个男人在等电梯，Travis 走上前叫住他。

“请问你是医生吗？”

“您有什么事吗？”

“昨天夜里发生了火灾，有个女孩被烧伤了，她在这里吗？”

“一个女孩？我们昨天夜里没有收到任何病人。她被烧伤了吗？”

“是的，全身都被烧伤了。”

“你是她的亲属吗？她叫什么名字？”

“哦，我不知道她的名字，是我把她从火里救出来的，她应该是被送来这里了吧，这里还有其他医院吗？”

“我恐怕帮不上忙，也许你可以问问其他人，我还有很要紧的公事要办。”

男人说完进入电梯去了 2 层，Travis 看着寂静的走廊，这里似乎没有人在他谈话的期间也没有看到有人出入，于是 Travis 进入电梯间去了 2 层那里是医生和病人区应该会找到可以询问的人吧。

出了电梯间 Travis 看到这里四周被堆满了油漆桶和脚手架长梯，似乎装修还没结束，打开门向病房区走去，刚进门 Travis 看到面前不远处有个护士模样的女人发出奇怪的声音并且不停的抖动，四周传来嘈杂的装修声。



“小姐？你还好吗？”

Travis 边询问边试探性的靠近那位奇怪的女士，突然那女人转过头，天啊这是啥啊。那是一个像护士的怪物吧，脸上缠满了绷带身上的皮肤像干燥的树皮，这 怪物手持手术刀向 Travis 扑来，Travis 惊呆了四处找寻可以做武器的东西，恰巧瞥见右手边的长凳上有一把锤子，Travis 顾不得多想抡起锤子干 掉了这个怪物，这到底是什么地方？！那女孩在哪里？Travis 打开身上的便携手电拿好锤子以免再遇到怪物，不管这是什么地方 Travis 都只想找到那个 女孩，然后尽快离开这里。

2 层一片漆黑不开手电根本无法看清四周的情况，Travis 就着手电的亮光看了一下地图，他现在所处的位置旁边就是 205 病房，他扭动门把手随着“吱呀”的声音门开了。这似乎是一件治疗室，房间中央的轮床上留有大片的血渍，有的地方还是潮湿的，墙上有一面巨大的镜子，可是这镜子似乎看起来有点奇怪，镜子里 面映出的景象跟这房间的截然不同，似乎更肮脏更可怕，旁边的架子上有一张诊断证明：三度烧伤，病人处于昏迷状态，为了放置内脏感染对受伤的四肢表皮做了紧 急处理。这怎么可能？！Travis 越来越奇怪了，这到底是一家什么样的医院啊，三度烧伤只做了表皮处理，难道说只是皮外伤的吗！？

房间内的公告栏上是一堆皱皱巴巴的内科手册，小儿维他命、流感和各种各样的废话。Travis 正准备

离开这个房间去其他地方看看，开门时镜子上突然出现了 那个穿蓝色衣服的女孩，她不是被烧伤了吗，怎么?！为什么只有镜子另一边有她的模样?！女孩盯着Travis，缓慢的伸出右手放在镜子上，当她的手离开时 镜子上多了一个血手印，女孩退到一边侧着头看着Travis，Travis急忙跑到镜子前。

“你是那个火中的女孩！你怎么?”说着Travis把左手放在那个血手印上面，一阵眩晕之后房间里面变了样子。

“我确定我看到了不正常的事。”

Travis再次环顾四周，整个房间变成了血染的世界，这太不寻常了，Travis尝试着将手再次按上镜子，房间又恢复了原来的模样，原来镜子是切换空间 的通道，那女孩一定是要告诉他什么事，Travis这样想着同时切换了里世界，他想要知道真相，这一切事情背后掩藏的真相。

里世界的架子上有个盒子里面放着塑料的肺，这似乎会有什么用，总之这个世界一切都是疯狂的，先收起来以后可能用的上，比如丢过去喂一个饥饿的食尸鬼，哈，这听上去真疯狂，Travis推开门来到走廊上，这里比房间里更加令人不可思议，墙壁上到处都是铁锈和血渍墙脚的房顶上还有什么恶心的东西正在滴下来，走 廊上又出现了那奇怪的女护士看来她真的是属于里世界的东西，不管那么多统统都杀光，杀怪物不犯法吧。

很多的门都打不开挨个试着来到了202房间，Travis简直要吐出来了，这地板变成了铁质的，一个解剖台上血迹加上锈斑散发出令人作呕的气味，解剖台上 放着一个金蛋和一张纸，这是一张模糊的笔记因为上面的内容被删掉了，只能辨认几个句子他们好像在对一个女孩做了什么恐怖的事情，并且说没有人会来救她，最 后是要保护什么人。Travis看的一头雾水，但是他隐隐觉得这跟那个蓝衣服小女孩有关，收起笔记离开202。

继续往里面走还有一个房间看看了门牌号是204，Travis深吸一口推开了门，房间里面唯一的摆设就是一张脏兮兮的病床，床上有个密码锁的医药箱，箱子上面还有一张纸，上面写着“这心脏令我颤抖，我把放在冰块中并且锁上了这个箱子。”下面还有一行字，“记住，使心脏跳动的三个女人就是密码，年长的在年轻 的前面。”这应该就是这密码锁的提示了，收好它去找那所谓的三个女人吧！

昏暗的走廊中到处都是锁住的门，Travis只得顺着楼梯间下到一楼，一楼门的左侧不远处有个门引起了他的注意，那门上似乎有什么东西闪闪发亮，Travis谨慎的看了一下地图，那个位置是女厕所，他慢慢的靠近过去用手电照了照，门上有一个卵形的凹槽，在那下面有几行字写着：事实上在这个地狱中，我看到灵魂在火焰中重生。这是什么意思?灵魂在火焰中重生?！不过这个卵形的凹槽，Travis想起刚刚在202房间拿到的金蛋，试探性的把金蛋放入了凹 槽，“吱呀”一声，门开了。



Travis走进满是血腥和铁锈的女厕所，实际上他开始对这种环境麻木了，第二个隔间让他产生了兴趣，在这个里世界中一切都是肮脏而混乱的，唯独这间隔间 显得有些“整洁”的刺眼，在这混乱的世界中这样的整洁背后肯定掩藏着什么，Travis搬开马桶水箱的盖子，里面静静的躺着塑料的肝脏，看来这些器官确实 有着不同的用处。厕所镜子旁边的铁丝网上贴着一张字条。你的解剖学课程有问题吗，把它们掏出来比放回去容易吗?其实这是帮助记忆的好方法，用红色标注的几 个字母是In、St、Li、He和Lu。这分别代表了什么?解剖也许跟那些内脏有关系也说不定，比起这张字条Travis似乎对厕所的镜子更有兴趣，对了，就是镜子。这是连接里世界和现实世界的通道，Travis迫不及待的把手放在了镜子上面，一阵嘈杂声过后，一切恢复正常了洁白的瓷砖和墙壁，好像刚刚经历的只是一场梦，如果不是身上有怪物留下的血渍，Travis真的有走出医院回家的冲动，但是一切的事情都提醒着他，事情还没结束，还不能离开，那女孩 到底出了什么事，这个城镇到底怎么了。

Travis走到厕所里间，马桶上放着一把职工休息室的钥匙，第二间隔间的门上写着“AMY 31”，AMY？这是个女人的名字吧，Travis掏出在204房间拿到的纸条“使心脏跳动的三个女人就是钥匙”，这应该就是其中之一了，Travis记 下这个名字和数字推开厕所门向职工休息室走去，职工休息室看上去还比较正常，房间里说不出的整齐，茶几上还有满是烟蒂的烟缸和剩下一半咖啡的杯子，房间右 侧的杯子挂钩上一把钥匙应着Travis的手电闪闪发亮，那是一把检查室的钥匙，墙上的公告栏上贴着一样聚会的宣传纸，不知道这些参加聚会的人都去哪里 了。桌子靠近门的墙上用血写着“LUCY 23”这么醒目的颜色使Travis想不注意到都难。唔，“LUCY 23”这应该是第二个了，Travis暗自想到。

反正也无处可去了，Travis拿着检查室的钥匙进入了检查室，眼前的景象把我们这位男子汉吓了一大跳，定了定神才发现，病床上放的不过是一个讲课用的塑 料人偶，看来那些塑料器官也算知道来源了，检查室的墙上有一个大的灯箱，Travis过去打开它，灯箱亮起来了上面有一张X光片，仔细看去X光片上写“SARAH 19”，好了现在作为密码的三个女人都知道了，

那么按照纸条上写的，年长的在前排列她们的顺序就是“312319”，房间里面传来轻轻的“滴答滴答”的声音，Travis低头看去旁边的水池因为放了什么东西而使得里面的水溢了出来，那是塑料的肠子和胃，现在就差心脏了，想到需要回到里世界去拿心脏，Travis是一百个一万个不情愿，但是好奇心会杀死猫，为了知道整个事情的真相，他还是跑回了女厕所伸出手闭上眼睛，进入了里世界。Travis用最快的速度回到2楼204房间，输入密码拿出脑子，又飞快的跑回1楼的女厕所切换回现实世界，虽然这医院本身也是破破烂烂，但是比起里世界，这里就是天堂了。

回到检查室，望着那个腹部空空的人偶和手里的器官，Travis又开始发愁了，自己从来没学过解剖这怎么弄？！总不能全堆进去啊，Travis一边发愁一边把手插进兜里，他的手似乎碰到了什么，掏出来一看。是那张在厕所发现的纸，那上面的字母引起了Travis的注意“In、St、Li、He和Lu”这分别是“肠子、胃、肝脏、心脏和肺”的单词开头两个字母，他按照纸上的顺序把器官放好进人偶敞开的身体内，人偶的眼睛睁开了，嘿，真吓人啊，Travis站在一旁准备着随时可能站起来的人偶，但是似乎并不那么顺利，人偶并没有动，只是睁着眼睛袒露内脏静静的躺在病床上，Travis有些烦躁了，不可能费劲找了半天器官，就为了看他在那里躺着吧？暴躁的Travis一把抓下了人偶璃眼球塞进兜里离开了检查室。

这时候医院上下都被Travis溜达了一个遍，现实世界已经没有可以进入的地方了，他挠挠头做了个无可奈何的动作，回到女厕所的镜子前，再一次进入里世界，如果只有这个方法能出去，那么OK只能走下去了。

出了女厕所迎面就是女护士妖怪，几乎跟Travis脸贴着脸，Travis本能的抡起锤子反击，干掉了女护士，Travis一边安抚自己差点跳出来的心，一边看地图，里世界通往检查室的房间的道路还没有尝试过，他往前走了两步，看到通往检查室的走廊门上有个奇怪的浮雕。用手电照着Travis才看清楚，这是一个死亡面具下面写着：盲人需要眼睛，如果他们渴望注视未来。盲人？眼睛？！Travis想了一下，今天已经解了很多谜题了，这个对于他来说已经不用耗费更多脑细胞去考虑，他拿出了塑料人偶的眼球放在面具上。



推门进去迎面晃来两个女护士，Travis已经不想再跟这种非人类打交道了，于是急忙闪进检查室，在那个现实世界中放人偶的床上，躺着一个女孩的尸体，她的身体被切开眼睛被挖走了，什么人做了这么残忍的事！Travis强忍着胃里的不适，推开了旁边医生办公室的门，一个好像浑身被黏液包裹并且不断喷出腐蚀物的怪物朝他扑过来，所有的门都被锁上了，Travis只能拿起武器和这个怪物搏斗。



不知过了多久，怪物终于倒下了，在地上不停的扭动着，Travis使出浑身力量朝怪物砸下了最后一锤。随着怪物动作的停止，地上浮现了那个奇怪的符号，符号中间有个红色的三角块状物，写着：未来碎片。Travis拾起这个碎片放到眼前。



“这是什么？”

这时穿蓝衣服的小女孩出现在Travis面前。

“你？这到底是怎么回事？”Travis冲着女孩大叫，可是女孩闭口不答，四周想起一阵警笛声，这声音刺激的Travis晕了过去……

“你还好吗？”一个温柔的女声唤醒了Travis，“我很抱歉打扰你。”这是一个穿红色上衣的美丽女子，看上去好像是这里的护士。她看着躺在医院大厅长椅上的Travis关切的问道。

“我叫Lisa，是这里的实习生，你在这里等人吗？”

“啊，不是，我只是……呃，昨天才到这里。”Travis从长椅上站起来摸着后脑勺回答，“我叫Travis，很高兴见到你，Lisa。”

“你确定你没事吗。”Lisa歪着头看着Travis，“你看上去有点虚弱……抱歉”

“不，我没事。”Travis顿了顿“坦白的说，我一整天都有点。昨天晚上我在火中，可能伤到我的脑袋了。”

“商业区的大火吗？”Lisa 惊讶的说，“我听过了，简直太可怕了！没人知道火灾的原因，还有那个可怜的女孩 Alessa Gillespie，她死了。”说着 Lisa 悲伤的扭过头。

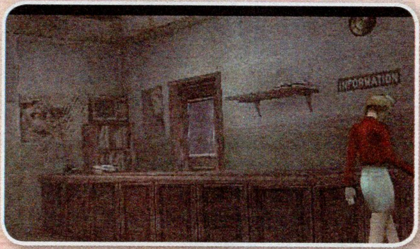
“Alessa？她死了？”

“是的。抱歉，你认识她吗？”

“哦不，但是……呃没什么。”Travis 不知道该如何回答。

“啊，我得赶紧走了。”Lisa 改变了话题向门的方向望去，“Kaufmann 医生希望我到 Cedar Grove 疗养院去，如果我迟到他会气的发疯的。也许我们还能再见面，放松点，Travis”Lisa 有些调侃的说。

“希望你也一样，Lisa。”



Lisa 一扭一扭的离开了医院，Travis 站在那里发呆，Cedar Grove 疗养院吗，也许在那里我能知道到底发生了什么，Travis 离开了医院来到大街上，依然是一片浓雾弥漫……

■街上

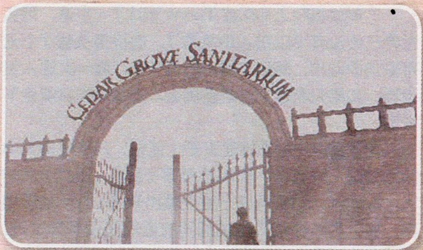
Travis 站在医院门口回想昨夜以来发生的一切不可思议的事，他突然理不清头绪，自己为什么要在这个地方坚持下去，他突然决定离开这里，什么女孩什么里 世界都当作是一场梦好了，于是他朝着来时的路走去，准备就这样一路走回家。刚走出医院的路口远处中恍惚出现了一个人影，Travis 高兴极了，慌忙跑过去。

谁知……那竟是昨夜晕倒前看到的硫酸怪，所有关于回家的梦想瞬间化为泡影，渐渐的浓雾中晃出更多的硫酸怪，一个、两个、三个，数量不断的增加。 Travis 顾不得那么多了朝着没有怪物的 LOW St. 跑去，前面再也没有路了，原来的公路断开了一条大缝，身后就是一群逼近的硫酸怪，慌乱中 Travis 拐到了断崖边一个商店的门口抬头看了看，这居然 是一个 BUTCHERS，不过比起昨夜进入的里世界，屠宰场的血腥已经算不了什么了，他扭动门把手，非常幸运的是，这个门没有锁，Travis 一闪身钻进 了屠宰场。Travis 关上门松口气，这是一间很普通的屠宰场，到处都是挂着的肉和灌好的香肠，勾肉的铁钩还挂在肉上，房间里面的机器在轰轰作响，终于有 个地方能好好的思考一下了，原来昨夜的一切都是真的，这个小镇存在着不寻常的力量，这股力量把这个小镇孤立了，看来目前 Travis 是无法离开，只能先去 Cedar Grove 疗养院找 Lisa 和那个什么医生问问了，门外已经是断崖门外还有一堆硫酸怪等着他，仔细找找这个屠宰场有没有后门吧，不然只能在这里等死了.

Travis 向屠宰场的里屋走去，刚打开门，眼前的景象又让他倒抽一口凉气，Travis 立刻躲到墙后面偷偷的观望，靠墙的椅子上坐着个怪物护士，她不停 的颤抖着，在她面前一个系着沾满血和污秽围裙，头戴铁帽手持巨大砍刀的男人，一步步逼近她，这男人一把抓起女护士把她提到半空中，女护士毫无反抗只是不停 的抖动着，那把巨大的砍刀一下刺进了女护士的下腹部，顿时血液迸溅出来，男人手腕用力下压，将女护士下腹部一下劈开，血和内脏瞬间流了一地，男人丝毫没察 觉 Travis 的存在，或者根本不屑理会 Travis，头也不回拖着他的大刀向墙后面走去，不见人影了。确定那个屠夫样的男人离开后，Travis 慢慢的 靠近女护士，她已经死了，检查四周的门都是锁着的，只能顺着屠夫的方向走了，也许那边可以通向房子外面。果然出了门就是堵在场后面的小路，Travis 看 了看地图，向疗养院方向走去。

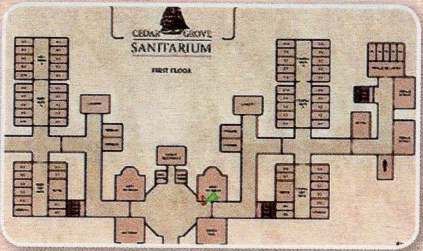
街上除了硫酸怪之外，还多了一种肉球一样的怪物，给人感觉好像是从绞肉机里面流出来的混合物，Travis 一边躲避它们的追击一边向疗养院跑去。

■精神病患者疗养院



疗养院的大院中也未能幸免，到处都是硫酸怪和肉球怪，Travis 目前一心只想找到 Lisa 问个明白，但是……街上这么多的怪物 Lisa 她……，Travis 不敢想下去了，打开门走进疗养院。

房子里面一片漆黑，Travis 不得不再次打开手电，四周破旧的沙发和墙壁锈迹斑驳的自动贩卖机都显示着，这里已经废弃很久了，Lisa 会在这里吗?！ Travis 打开手电向房子右侧走去，有个很大的房间，桌子上有张地图。



Travis拿起来看了一下自己的位置是在EAST SOLARIUM，应该是东活动室这里应该是供病人晒太阳休息的地方，Lisa到底在哪里呢？医生办公室的门是锁着的，Travis来到地图上与东活动室 对应的西活动室（WEST SOLARIUM），这个房间中间被一堵墙分割成了两半，显然空间也小了很多，在靠近窗户的轮椅上有个布娃娃，阳光透过百叶窗映出了布娃娃惨败的脸，娃娃 身边放着一把针孔手枪，Travis拿起手枪仔细端详，一个疗养院用手枪干什么？为抓狂的病人注射麻醉药品吗？！通往男性病区的大门是锁着的，Travis只能穿过东活动室往女性病房的方向走去，远处传来了低低的呢喃声和清晰的脚步声，一个女人从楼道里面走了过来，Travis胸前的手电正好照 在她身上。

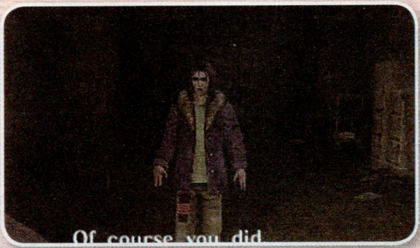
“你是火灾时候的那个人，我当时看见你了。”Travis显得有点激动，毕竟这是他来到这古怪的镇子上见到的四个活人之一，当然Alessa已经死了。

“你当然见过我。”女人不置可否，“着火的就是我的家，Alessa是我的女儿。你就是那个救了她的人？”

“是的，她是你的女儿？为什么你不丢下她？为什么没人去救她？你们把一个女孩丢在了大火中！”

“没错。”那女人似乎并不想就此问题解释什么，“这个世界比你想象的还要陌生……”

“你是个疯子。”Travis遏制不住内心的愤怒，“她到底怎么样了，Lisa说她死了。”



“Alessa认为那些是对她的照顾。不要相信她，Travis”女人准备离开了，“她不知道自己在做些什么。”

“你怎么知道我的名字的？”望着准备离开的女人，Travis上前两步追问，“嘿，回答我！”

女人头也不回的消失在房子的黑暗中。

“他们全都疯了！”听完那Aliessa妈妈一番疯狂的话之后，Travis再也控制不住心中的愤怒，这到底



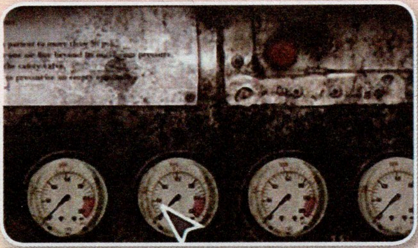
是怎么回事？Alessa到底出了什么事，Travis是个有着强烈责任心的人，既然已经被卷进来了，那么就索性走到底，揭开事实的真相吧。

Travis顺着Aliessa妈妈消失的走廊追过去，可是却发现门都是锁着的，那女人到底从哪里离开的？！整个一楼的门几乎都是锁上的，Travis只 得通过楼梯间上了二楼，从楼梯间出来Travis立刻关掉了胸前的便携手电，在他面前是一个圆柱形的天井，三个女护士僵尸般的绕着那个圆柱晃来晃去……晃 来晃去。Travis尽可能不惊动他们，贴着墙慢慢慢慢的移动到TB WARD结核病房，房间里传来很沉重的呼吸声，好像一个肺部严重病症的病人在睡觉，Travis急忙回过头去看，虚惊一场。



原来只是一部气泵，打开手电从气泵的玻璃窗内看到一把钥匙，气泵的控制器上有一张纸：在众所周知的近来的事故中，我认为应该禁止使用铁肺设备，这适用于所 有的工作人员，包括那些资深的护士。病人死亡是不能忽视的，我很难相信一些人会因为设备超负荷等，而发生”意外”，直到调查已经结束。我必须承担设备有问 题这个事实。这些防范措施是必要的，不管有多难，我们有责任和义务照顾好我们的病人。署名是Harris医生。

似乎这个特质的模拟肺呼吸的气泵出了问题，导致病人因机器本身的故障而意外死亡，这可真是太悲惨了。Travis仔细研究这台机器，看上去要拿出机器里面的钥匙，必须先使这台机器动起来，鼓捣了半天之后Travis终于摸清了规律。



把1、3、5这三个按钮各按两下，有什么东西从铁肺里面掉出来了。是那把钥匙，Travis拿起钥匙就着手电的光，看到钥匙的标签上写着“地下室”。

出了结核病病房，Travis拿着钥匙向楼梯间走去，

圆柱那里发现新的怪物，那是一个漂浮在空中的铁架子，好像是为了防止颈椎受伤用的那种固定的架子，那铁架子在空中晃晃悠悠的移动着，Travis 打开手电像，地上映出了铁架子的影子，一个完整的人影，这就是所谓的幽灵怪物吧，招惹它可不好玩，Travis 关上手电顺着墙根来到楼梯间。

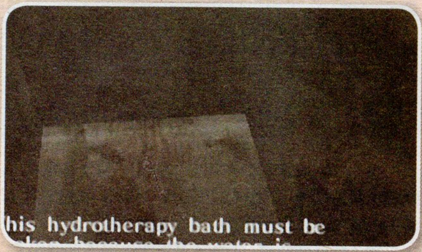
地下室响起刺耳的机器运作的声音，一个肉团怪慢慢悠悠的爬了过去，Travis 跟着它后面来到一个门前，看下地图这里好像是全楼的排水管道出口，Travis 从肉团身边溜过去开门，这只是一个普通的排水沟渠，墙上管子里面不断的流出绿色的液体，散发着腐烂的味道，这里似乎没有什么不正常的，不过这里很安全。好不容易拿到了地下室的钥匙，来到这里却什么都没有，Travis 认为这太不寻常了，另外在这里还没有遇到镜子，虽然不愿意，但是他觉得如果进入里世界说不定能发现点什么，Travis 从兜里掏出地图，从这里可以到达地图右上方的楼梯间，那边通往女性病房，不知道那个肉团怪是不是还在外面。

他收起地图整理了一下衣服，关掉手电走出房门。那个肉团怪还在走廊上蠕动着，Travis 悄悄的跟在它后面。



顺利的来到通道，黑乎乎的通道里面一个硫酸怪大摇大摆的在巡视，Travis 快速的从他身边擦身而过，来到了电梯间，硫酸怪吐出的液体正好打在 Travis 关闭的门上，发出一声巨响。Travis 心里清楚楼梯间是绝对安全的地方，检查了一下武器向楼上走去，一楼的门被烦琐了，Travis 顺着楼梯来到了二楼。

在 FEMALE HYDRO-THERAPY 女性水疗室，Travis 看到一个缸里冒着蒸汽的，好像是刚准备做水疗的样子，这种地方会有人吗，他自嘲了一下向缸里面望去。



缸底静静的躺着一把钥匙，但是 Travis 没办法在不烫着自己的情况下拿到它，这缸水是沸腾的，把缸打破吧，他这样想着朝水疗缸抡起了锤子，这个缸筒直太结实了 Travis 根本无法打破他，这时候他注意到墙上的一个绿色按钮，Travis 走过去按下按钮，这是一个防水器……钥匙顺着水流一起跑到下水管道里面去了。Travis 一下愣住了，这个始料未及的结果让他很无奈，只能先放弃钥匙去看看其他房间再说了。



■精神病疗养院

出门迎面走来个硫酸怪，尽管可以无视他，但是 Travis 不想在下一次出房门后跟这种东西来个亲密接触，于是还是过去干掉了这东西，在 FEMALE TREAT 女性治疗室里面有面镜子，Travis 虽然不乐意，但是似乎也没有什么别的办法，伸出手进入里世界。



不过在这里似乎表里世界没什么区别，都是一片肮脏和四处血渍，墙上的青苔另 Travis 感到反胃，那种混着血腥和青草腐烂的气味实在是不怎么好闻。离开女性治疗室 Travis 从楼梯间下到一楼，左手边 FEMALE SECLUSION 女子病区的门上有一个奇怪的凹槽刻在门上，看到它使 Travis 感到脑子里一片空白，瞬间脑子中像过电影般的出现了一男一女的对话，瞬间又消失了。



“我一直都讨厌你，你和你那个恶魔一般的儿子。”女人大叫道，然后是摔门的声音。

“哦，Helen，亲爱的，亲爱的 Helen。”男子哭泣道，“你真的死了？我该怎么办”

他不知道那是谁，Helen 是谁？！带着疑惑 Travis 来到 FEMALE SECLUSION 女子病区对面的女厕所里，Travis 一定非常喜欢这间厕所，至少现在是这样，是的，这里有一面镜子。



回到表世界环顾厕所内，最里间的隔间的马桶中还有残留的粪便散发出令人恶心的味道，看样子厕所管道堵住了，有金属的声音在管道中好像被卡住了，Travis 试着按了一下冲水，金属声音消失了，马桶里面的污秽也被冲走了。



厕所最里面的地板上用血写着“把我的儿子带走”，儿子？难道除了 Alessa 之外还有一个男孩吗？这地方究竟有多少秘密。



离开厕所刚关上门，只听到后面有沉重的脚步声，远处两个影子怪正朝这边走来，Travis 顺着墙根溜进了 5 号女子病房 FEMALE DORM5，房间右侧有个凳子，凳子上面有个房间事件记录单。

上午 9：00：管理员让病房内病人服药，什么事都没发生。

上午 11：46：Harris 医生早晨巡房，一切正常。

下午 3：00：某太太的丈夫来探望她，让她到单独的房间里面，这样她会感觉舒服一些。

下午 3：46：在探病期间发生了暴力事件，某太太企图杀死她丈夫，我听到了她发出的凄厉的惨叫，尽管她的身体很瘦弱，我还是叫了三个人进去制止了她。然后，我们带她回到她的房间，并且给她注射了镇静剂，Harries 医生给她做了检查，并且决定给她恢复使用原先剂量的 Epolineum（药物名字）。

下午 5：12：事情发生之后，与某太太在一起的病人都非常的不安并且情绪激动，Harris 下令将门锁起来。

这是一份很简单的记录单，看来那天真是很慌乱啊，精神不正常的人什么事情都做的出来，唉！Travis 继续调查四周，其中一个病床上的吊架中放着病人财物保存室的钥匙 patient belongings key。



病人财物保存室位于一楼大厅的中间，旁边是医生办公室和储存室。

Travis 小心的从女护士和影子怪中间跑过病区从东活动室穿过，来到病人财物保存室，保存室的前台桌子上放着 1961 年 2 月 7 日的情况报告：

■病人：某太太

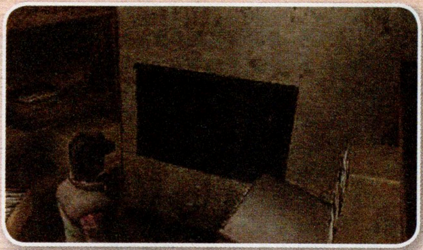
年龄：35

主治医生：Harris 医生

注释：某太太的情况已经急剧恶化，在过 去的数个月中她一直幻想有镜子里面的世界，现在已经发展到了极致，她每天大部分时间都保持僵硬的状态，她声称在那段时间内她是在其他世界中。在她的记忆中 似乎对袭击她的儿子没有丝毫悔意，相反事实上她对于自己的杀子行为感到很自豪，我很担心这是增加 Epolineum 剂量产生的副作用，我希望能在短期内看到好的效果。

也许这张纸在当时看来很荒谬，大家会认为这女人是疯子，但是现在，就在这里 Travis 怎么都笑不出来，因为他知道这女人说的都是事实，都是真的，他，Travis，现在就在镜子里面的世界。房间里面的架子后面的墙上有一面镜子，他毫不犹豫的进入了里世界。

在这里了解到的一切让他更迫切的想知道这里到底发生了什么，那个某太太去了哪里，Alessa 怎么样了。



房门上有一把猎枪，这真是个好武器，至少对付那些影子怪不会太辛苦了。Travis 给猎枪上好子弹开始整理得到的信息，看来这间神经病疗养院的秘密都在那 个 Harris 医生身上了，但是医生办公室没有钥匙进不去，这时候 Travis 想起了，水疗室被冲下去的钥匙，也许去地下室排水房能找到那把钥匙。



出门就看到俩肉团怪，这下 Travis 可不用躲起来了，拿起猎枪干掉这俩恶心的怪物，向着楼梯间走去，来到地下室一路杀到 EAST PIPE ROOM 东排水房，果然排水口静静的躺着那把钥匙。



这是一把访谈档案室的钥匙 Interview archives key，档案这个词对 Travis 来讲也是极具吸引力的，那些文字记录或许能说明些什么，离开东排水房走廊尽头有个储存室 STORAGE，进入储存室空荡 荡的房间里面，墙上的镜子显得格外刺眼，回到表世界里面，这储藏室看起来没什么有价值的东西。

从楼梯间上到二楼在大厅上方的档案室里面，Travis 又听到了那个迷一般的对话。

"我这样做了。"女人的话听起来很自豪。

"你做了什么？"男人听不明白，"请说明白些。"

"就是你对付那些害人精的方法，你就是那样做的，不是吗？他就是个害人精！哦，他是个坏孩子！他一直都是！我曾经假装他不是。但是我不能忘记他们做出的决定。"女人一直在不停的说

"他们？"男人插嘴问。

"那些镜子里面的人，他们看到了一切！"女人绝望的叫着。

"那是怎么回事？这是他们的主意吗？"男人试探着问。

"是的，他们看到这孩子体内的邪恶，我必须杀了她。这是我的责任！我的骨肉，我将他带到这个世界上，我也要把他带走！优秀的母亲可以管教她的坏孩子，他们是这样说的，我知道你认为我这样做是错误的。"女人说着男人听不懂的话。

"我只是不明白……Helen。"男人解释。

"不！你只是想把我锁在屋子里，医生。"叫 Helen 的女人说，"但是你做不到，我能去任何我想去的地方，我可以通过镜子进入他们的世界，这个世界只是一个白日梦。"Helen 继续说。

"Helen。"医生试图打断她的疯话。

"他们什么时候带走我的儿子呢？"Helen 话音落下，一切变的安静了。

这次就很明了了，住在这里的那个想杀掉自己儿子的女病人就是 Helen，跟他对话是 Harris 医生，这间房间里面唯一有用的就是墙上那面镜子了，切换里世界。

走出档案室从西边的楼梯间下到地下室，沿着楼梯上方的通道从地图左上角的楼梯间上到一楼，进入男子重症病区 MALE SECLUSION，Travis 看到这里有 5 个单间，看来是关重病号的，他向标着 1 的房间走去，这里看上去好像发生了什么流血事件，桌子上



满是剃须刀片 和纱布，墙上是喷溅的血渍。2 号房间打不开，看上去是因为温度太高使门变形了，门呈现被烧焦的黑色。3 号房间看上去是个裁缝的房间，里面还有件女式长裙，可是桌子上那么多化妆品是干啥用的？！3 号房间和 4 号房间之间的椅子上放着一张病人的药品清单还特意标注着（别弄乱了！）的字样，下面是对应的药品：

房间 1：trizanthium

房间 2：natiun 房间 3：oporium

房间 4：salorium

房间 5：natium

（记住，对症下药！）

Travis 可不是医学专业毕业的，这些奇怪的药品名字到底是什么意思呢？那些颜色的字母又代表 什么？反正这里也没病人了，他收起这个单子去推 4 号房间的门，门被严密的锁着还焊着铁栏杆，无奈只有最后一个门可以进去了，推开 5 号门这是间很干净的房 间，只是桌子上长期没动过的饭菜已经腐烂发出浓重的酸味。

离开男子重症病区 Travis 进入了疗养区办公室 INFIRMARY，里面的桌子上有个奇怪的木偶盒子，这 5 个木偶应该是世界上最难看的木偶了，Travis 仔细了端详了一下，恍然大悟的从兜里掏出那张药品的清单，按照上面的房间药品和对应的病人的病情，根据'绿



蓝蓝红黄"的顺序把药片放入木偶口 中，啪嗒一声药片中间的小盒子里面出现了 Dr.Harris' s key，终于得到 Harris 医生办公室的钥匙了。

楼梯间下到地下室，顺着斜着的通道来到储藏室 STORAGE，这里又看到了镜子，Travis 已经非常习惯这里的环境了，遇到镜子就换世界，这变成了一个不成文的规则，切换回表世界。身后的桌子上有张纸条。

琥珀色（黄色）的事故报告



报告人员：Simons

事件描述：一名男性儿童潜入疗养院，并成功进入女性重症病区（门忘记上锁），他进入了女性重症病区 5 号房间，这时值班的 Michaels 发现他并通知我，这名男性儿童已经被同来访的父亲带走。

疏忽：值班员忘记给女性重症病区大门上锁，大厅的工作人员没能及时发现这名男孩。

建议：所有的工作人员一定要互相提醒锁好所有病房房门，负责巡查和管理的工作人员要负起责任。

看到这里 Travis 心里起了疑惑，这个男孩应该就是 Helen 的儿子了，他难道不知道母亲要杀死他吗？还不顾一切的跑去看她？！既然拿到了 Harris 医生办公室的钥匙，还是去那里看看吧，离开储藏室从楼梯间上到一楼，医生办公室门缝下有张字条，上面写着：

Harris 医生：

我们的"喜鹊"又出现了，这次他们吞下了档案室和地下室的钥匙，真见鬼！

不过别担心，Gary 已经将 Magpie 先生带到结核病房，我将对 Magpie 夫人进行水疗，我们会让他们把钥匙吐出来的。

如果不是为了病人，我们才不会进行这么大动作的工作。

署名：Clem

Travis 笑了，这就是为什么钥匙会在水疗缸里面的原因吧，掏出钥匙进入医生办公室，办公桌上 面的一个东西引起了 Travis 的注意，这个东西的形状似乎在哪里见过，啊，这是里世界那时候看到的门上的那个凹槽的形状，看来终于有点眉目了，那扇门后 面就是女性重症病房，一切的真相就在那里了。

桌上还有一张纸好像是 Harris 医生的日记的一部分。今天来了新的病人，Helen Grady。看的她那非常冷静的行为我感到十分惊讶。看过她的病情记录之后，我担心她很难康复，这个女人声称完全不记得在事件发生中她所说的话。事实上她 已经多次向我提出要见



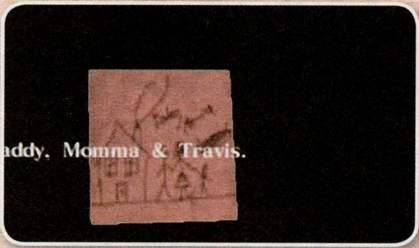
她的儿子，并希望我能允许，我已经同意跟她的丈夫谈谈，在长期的恢复期间，这个男孩还是跟母亲保持距离的好，我期待着在 Grady 夫 人的状态好的情况下与她多些时间接触。

让我们来整理一下吧，Helen 的全名是 Helen Grady，是一个男孩的母亲。她因为相信自己的儿子身体里面孕育着恶魔，相信镜子里面有另外的世界，同时试图杀掉自己的儿子 ，所以 1961 年被丈夫送到这里来，而 Harris 医生就是 Helen 的主治医生。

这太不可思议了，一个疯子的话变成了现实？！在中央大厅的地板上有一张小纸片，一个孩子的画，画上有房子和三个小人，小人的头上写着名字"爸爸，妈妈和 Travis"，Travis 的记忆中完全没有印象，但是 Grady 这个姓和 Travis 这个名字应该不是偶然，Travis 隐隐发觉这里的事情跟自己早 逝的父母有着微妙的联系，而自己来到这里也完全不是巧合。

穿过东活动室 Travis 来到一楼的女厕所镜子前毫不犹豫的把手放了上去，是该结束这里发生的一切

的时候了，里世界第一次这么安静，没有女护士，没有影子怪，没有硫酸怪。什么都没有楼道里面只听到Travis清晰的脚步声，Travis来到女性重病区门前把那个奇怪的东西放进凹槽，推开了房门。



他看到了Lisa坐在一个房门口的椅子上，那个护士！她是怎么来这里的？她也是里世界的人吗？那Harris医生在哪里？！

"Lisa？你也在这里？你看到这里的工作人员了吗？他们都……和你一样在黑暗中吗？"



"我……这真是太悲惨了。"Lisa捂着脸坐在椅子上，"他们帮不了她，她只能坐在这里，她想她的儿子几乎要疯掉了。"

"你在说谁？那个女孩在这房间里吗？Alessa？"Travis急忙问到，"是不是Alessa在里面？！"



"不是，不是！你知道这里面是谁！"

Lisa绝望的捂着脸跑掉了，Travis完全不明白她在说什么，5号病房门上的铁锁被破坏了，这里面到底是谁？！不是Alessa吗？！病房外面的墙上都是孩子画的画，其他房间全部都上着锁。Travis推开了5号病房的门，这里面究竟是什么……

进入房间Travis突然变回小时候的模样他望着病房四周像是在找些什么，他轻轻的喊着。

"妈妈？"小Travis叫到，"爸爸说你死了，你真的死了吗？"

"我没死，只是被锁住了！"墙脚一个完全不能称作是人的生物轻声回答，"在看不到想不到的世界，没有死亡，我让他们把我的孩子带来。"

"妈妈。"Travis恢复了正常看着那怪物喃喃的叫到。

"过来孩子，让妈妈好好看看你。"那怪物朝着Travis贴近。

Travis望着靠近的怪物，突然恢复了理智，他还没疯到让这个怪物抱在怀里，他端起枪干掉了这个"妈妈怪"，地上又出现了一个红色三角形，这是过去碎片。Travis走过去捡起它，Alessa又出现了

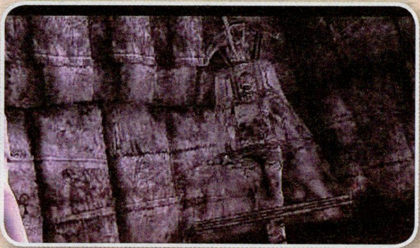
"就像从前一样。"Travis不可思议的说，他走向Alessa，"这里到底怎么了？那些事，它们不可能再重演了，是你让它们重演的？是你做的吗？"



Alessa并不回答，忧郁的眨着眼睛慢慢的后退，随之四周响起了警笛声。

"等等……别，别走……我想知道……"Travis再次昏倒了。

当Travis醒来的时候是在精神病院的长椅上，在门口接待处的长桌上放着一张电影票，这是下一个地方的门票吗？Travis自嘲起来。



出了精神病疗养院的门，门口有一辆汽车闪着灯发出噪音，后备箱里面有一把木材厂院子的钥匙，Travis翻开地图看到木材厂位于医院旁边的通道。

来到大街上穿过屠宰场，死掉的女护士已经不在了，地上一条血迹一直延伸到门口，屠宰场正门有个护士帽上面写着"救命"。出了门那个女护士的尸体被剖开丢在路边。

－完－

怪物猎人 1

中文名：携带版/怪物猎人P	161MB
原名：Monster Hunter Freedom	
厂商：CAPCOM Production Studio	游戏类型：ACT
发行日期：2005.12.01	版本：简体中文
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：www.capcom.co.jp/monsterhunter/P/	

评分 8.0



游戏简介：

本作基于 PS2 版的《怪物猎人》和《怪物猎人 G》，并且加入了一些新任务和新系统，以及针对 PSP 的性能特点进行改良。本作将会支持 PSP 的无线通信功能，可以进行四人游戏。

在《怪物猎人：自由》中。大量有的冒险任务等待着玩家，玩家面临的是巨大的怪物。玩家可以设定自己的角色形象，选择发型、脸型、语音以及多种其它属性。在村庄里可以接受到各种冒险任务，包括从龙穴里取得珍贵的龙蛋，以及猎杀强大的怪物等等。被猎杀的怪物可以用来作为食物，用他们的骨头当作武器和盔甲，甚至用来作为装饰品。此外，通过完成任务，玩家将会获得众多奖励，以此进行武器和装备的升级，为更艰难的战斗做准备。

拥有以下装备

武器：炎剑リオレウス，封龍剣【絶一門】。

防具：

1. 怪鸟套装，火龙套装。

2. 村长任务到 5 星。（连带猫厨房可雇佣 4 只猫，农场增加设施若干）。

3. 一手基本熟练的操作。（仅限大剑）

达成以上 3 个目标，基本就可以算是 MHP 的入门了。之后各位就爱怎么着怎么着了。由于这是个讲效率的速攻指导，所以一些基本操作之类的就不多做解释了。

★ 第 1 星 ★

游戏一开始就有 1500z 和村长赏赐的 5 件武器，除了大剑其余全部卖掉，这样可以攒下一笔初期的开发费。去村长那儿接受 1 星任务。

1 星任务无难度，不过我们要做的事情不少，只有前面基础打好了，后边的任务才会轻松有效的完成。

首先讲一下大剑的上手指导。

新手只推荐如下的攻击方式：

收剑状态跑 / 走动中对准攻击目标按△，砍完迅速按方向 +X 滚开，然后起身立即按口收剑。之后就重复这套动作。这种攻击方式运用熟练后可以很有效的对付怪物。

1 星任务正式开始。

1 星任务地点全部都是在森之丘，从现在开始每次进入森之丘都要做下面这些事：

1.1 区的食草龙见一次杀一次，尽量多收刮龙骨[小]。

2. 采集 7 区上方和 9 区左边高台上的蜂蜜（ハチミツ）。

采集 4 区左下角和 10 区上方的蓝蘑菇（アオキノコ）。

采集 5 区右上墙壁和 11 区最左边台阶上的矿石。

收集 5 区中间区域的骨头，目的是获得“なぞの頭骨”

（这个东西出现概率很小，一般都是得到なぞの骨，RP 很差的话可能 1 星都完美了还没有得到这个东西，不过没关系，可以到 2 星的时候再收集）

开始执行任务，前面采集钓鱼合成之类的任务都是熟悉游戏的，不介绍。难点是最后一个任务 09（潜入！飞龙の巢！），之所以有点难度是因为目前还没有“搬运的达人”这个 skill，而且搬运模式新手还是第一次遇到。关于搬运模式就一句话——除了抱着东西跑路什么都不要做（其实是不能做...）。任务一开始就把携带食品（或者一块熟肉）吃了把体力槽（黄槽）加到最大（这个习惯要养成，所有任务开始都做这个工作），清光 2 区小蓝龙，在 5 区抱了蛋按 54321 的顺序回家。（以后有了“搬运的达人”可以走 5621，快很多）

1 星需要反复刷的任务有两个，一个是 06 号（初めてのモンスタ - 讨伐），目的是刷出 15 个“ランポスの鱗”，另一个任务是 08 号（武具职人へのプレゼント），目的是刷出 5 个“ケルビの皮”。有了这些材料就可以做出一套ランポス的套装防具，刷 2 星任务时就轻松多了。另外做一把大剑——“ボーンブレイド改”。

★第2星★

进入2星任务。之前先完成"紧急クエスト"(强敌、ドスランポス現る!)，蓝龙王不算难，有了之前做好的装备轻松搞定不是问题。识别它只要认准它头上那鲜艳的红鸡冠就行了(蓝龙王咆哮：那不是鸡冠!)。不要恋战，无视杂兵K死它打完收工。这关需要反复刷(具体是2星里的04号任务)，目标是7个"ドスランポスの爪"。然后执行02号任务(白ランポスたちを讨伐せよ!)，杀10只白ランポス易如反掌，不过我们的目的是它们身上的鳞(白ランポス：要鳞就直说嘛，何必杀我呢，55555)，目标5个就好。另外小蓝龙也别放过，继续收集"ランポスの鱗"8个。

有了这些"ドスランポスの爪*3、竜骨(小)*10、ランポスの鱗*8"可以将武器"ボーンブレイド改"改造成"蛇剑【蛇蝎】"了，有资格对付大怪鸟イャンクック了。

注意，第一次结束2星里任意一个任务(不包括紧急クエスト)就可以去猫婆婆那儿雇佣第一只猫来为你做饭了，以后第一次结束3星任意一个任务可以雇到第二只，以此类推，到5星时可以雇佣4只猫厨师。每次任务开始前一定记得去猫厨房让猫做饭给你吃，这样可以增加猫厨师的等级。

另外，从现在开始农场也增加新设施可以建造了，不过需要大量的点数。初期推荐"キノコの木"和"虫の茂み"。

ok，继续讲2星任务。接下来的工作开始变得艰巨了。

目标：刷01号任务(密林の大怪鸟)，刷出10个龙骨[中]。顺便刷怪鸟身上的"器官"(怪鸟：T_T)。

大怪鸟算是目前为止对各位最大的挑战，而且还要反复杀它刷材料。不过准备工作做足就可以了。到了这儿之前讲的大剑的操作就不够用了，现在介绍大剑的进阶操作(专门对应大怪鸟和火龙)：

收剑状态跑/走动对准目标按△，紧接着按○→△○→○→△○→...的顺序连击(△○表示△和○两键一起按)。

做一下解释：连击可以保持自己位置不变，在怪鸟(或火龙)两腿之间这样一直连击可以无视除了冲撞以外的一切攻击(包括喷火，甩尾等)。重点是第一刀的△攻击要把握好位置和距离，自己多试试就能熟练掌握了。另外怪鸟和火龙会原地起飞空中吐火，这是绝佳的攻击机会，注意看地上那陀黑影，站在黑影中央重复那套连击，可以不受风压影响，目标落地的整个过程可以享受一顿饱砍...

好了，操作熟练后会发现大怪鸟也不过如此。刷出10个龙骨[中]后就可以拿着"ドスランポスの爪*4、竜骨【中】*10、ランポスの白鱗片*5"去打造"银牙"了。

插一句：对于打怪鸟仍然觉得苦手的同学，要获得10个龙骨中可以去集会所的2星任务的火山或者沙漠的采集任务(奖励12z一次的那种)，杀里边的大型食草龙，一定概率能剥到龙骨中。

继续，MHP的厚道之处太多了，其中就包括"大蛇"路线追加的这个"黄金牙"路线，"银牙"拥有强于"大蛇"的攻击力，和稍弱于"大蛇"的绿色斩味，关键是打造"银牙"要比"大蛇"容易得多。

"银牙"使用的注意点：身上常备足够的"砥石"，银牙什么都好就是绿色斩味短了点，对付怪鸟火龙一定记得砍个10来刀就磨一下，不要等到绿色斩味消失了才去磨，这样可以最大效率的使用银牙，等熟练了用银牙刷火龙都非常快!

有了这把武器就可以开始正式刷大怪鸟了，收集够怪鸟的材料，就能打造出一套怪鸟套装(クツク打头的，胴、腕、腰个一件)，这身套装可以一直伴你轻松应付到杀火龙。

接下来就轮到2星任务中最有分量的任务09(ケリスタルハンティング!)了，2星任务的重头戏还真是多啊。到现在还没有捡到"迷之头骨"的同学请继续努力，捡到的同学继续看...打造出"ボーンヘルム""レザーライトアーム""バトルフォールド"，其中"ボーンヘルム"要用到"迷之头骨"，穿上后华丽的"搬运的达人"参上!接下来没什么好说的了，痛快的刷09号任务吧，从营地沿着2-5-10-11走，在11最里边抱矿石原路返回，有达人在身真是一点挑战都没有，5分钟一个来回，3300z入手加上大量的矿石，尤其是"大地的结晶"每次都有5个左右，对以后打造封龙剑帮助甚大。

2星任务其他的就没什么好说的了，03号的取沙龙的キモ和06号的杀森之丘的大怪鸟都没什么难度，杀沙龙要有耐心，音爆弹扔不准没关系，沙龙会自己"上岸"的，森之丘的大怪鸟比一般的大怪鸟的血多了不少，慢慢耗就可以了。

★第3星★

ok，进入没啥可说的3星任务，怪鸟套装加"银蛇"，再加上到目前为止的实战经验，3星任务随随便便就clear all了。不过注意!请务必不要执行02号任务，因为里边出现的黑色大怪鸟只出现这一次就不再出现了，等以后有实力了再来执行这个任务剥取它身上的材料吧。另外3星有三个搬运任务，穿搬运的达人乐胜。

好了，游戏进行到现在也该进入正题了...3星之后出现4星前的"紧急クエスト"了，是啥呢?呵呵，我们片头那英姿飒爽的"男主角"——雄火龙リオレウス堂堂登场!玩到现在离我们最开始定下要达到的目标已经不远了，不过这就如同"黎明前的黑暗"，各位要有足够的觉悟迎接目前为止最大最漫长的考验!

我们4星的目标：刷03号任务，QJ雄火龙一百遍啊一百遍，直到做出火龙套装和"炎剑リオレウス"。

先介绍对付火龙的方法。

按照它的攻击方式逐个讲对应方法：

地上吐火球：好躲，在它吐的时候侧面跑过去展开双腿间的连击。

突然后退火球吐到原地：可以滚开，一般都没事。

空中吐火球：最好的攻击机会，参照前面对付怪鸟的方法。

扫尾：若在双腿间正爽它就无视了，不过注意若砍着砍着身体挪到双腿外边就不要继续爽它了，闪开吧，被尾巴甩到也是很痛的。

用嘴咬：无视，继续爽它。

冲撞：火龙最无赖的一招，离的远好躲，问题就是在双腿间爽它的时候也会毫无征兆的发动冲撞，没办法，抗吧，以目前的防御力撞一次去 1/3 强的血。

了解了火龙的攻击就好办了，抓住一切时机攻击火龙，注意！要时刻保持生命值在 2/3 以上！因为很有可能被撞晕眩，这时要再受一次撞击就要回老家了。

另外记得每攻击它一回合就找个安全地方磨刀。银牙杀火龙的效率还是很高的。

下面详细讲一下对付雄火龙的流程：（流程按照下面 5 个过程介绍）

❶出发前备齐 10 个草药，10 个回复剤グレート，至少 10 个砥石，染色球若干。任务一开始吃个烤肉把体力槽上限加满，从 1-2-3 直奔 3 区，火龙必在那儿徘徊，别被发现过去扔染色球，扔完肯定被发现，闪开，躲过第一波攻击后开始正式屠龙。用不了几回合火龙就会离开 3 区，下一个目的地一定是 10 区，感觉它要离开 3 区了就提前跑到 10 区去等它，注意！它每次在某个区的降落地点一般都是固定的，所以要记得这个地点，等在这儿在它降落的过程中赏它一顿饱砍。10 区的战斗比 3 区稍困难，但是熟悉了也没什么。

❷接下来它要离开 10 区去 9 区了（小概率情况下去 6 区或 4 区）。9 区是绝对不要去迎战火龙的区域，视野非常恶劣，区域范围也很窄。它在 9 区的时候你就在 3 区待命，可以杀杀食草龙，烤烤肉什么的，这时要准备好第二次投染色球了（染色球一次管 10 分钟）。

❸火龙在 9 区呆的时间会很长，需要耐心等待，实在无聊就踹食草龙玩，火龙离开 9 区后可能会到 6 区或者 4 区，如果是 6 区的话，抱歉，各位继续等吧，6 区虽然没有 9 区那么恶劣，不过也不适于同火龙交战。下面肯定是到 4 区了，兄弟们闲了这么久想必也憋了一肚子火了吧，冲上去发泄吧。4 区交战不多久它就会飞往 3 区。

❹再次回到的 3 区将是战斗最关键也接近尾声的区域了，顺利的话火龙会因为“失血过多”攻击开始狂暴化，一定要沉住气，稳扎稳打，不久它就会首次跛脚，当它再次跛脚后就会往回撤了。下个目的地——4 区。4 区伤它几下最后就会跛脚离开回到 5 区老巢睡觉了。

❺在 5 区的战斗最好采用游击战术，因为 5 区恶劣的视角加上火龙回光反照式的攻击很容易让你陷入危险之中，耐心等待机会，最后火龙的葬身之地必然是 5 区或者 4 区。

按照这个流程，熟练的情况下不用回老家 20 分钟内可搞定收工，当然你愿意玩玩闪光弹啊陷阱啊炸弹啊月光宝盒啊什么的就随便了，不过总的流程基本不会再短了。

刷这个任务 10 次左右基本就能造出火龙套装和“炎剣リオレウス”了，前作比较难入手的“火竜の翼”在 MHP 里也比较容易得到了。有了这套装备后，MH 的世界正式欢迎你的加入！

★ 第 4 星 ★

4 星任务和 3 星比简直不在一个档次上，不要以为杀火龙没问题了就可以轻松 clear4 星，苍火龙和樱火龙的实力还是相当厉害的，不过目前可以不用执行这些任务，以后拿到封龙剑再来折磨它们吧。完成了 4 星任务里的 01,02,03,05,06,07,09 后（不确定是否全部必须），5 星前的“紧急クエスト”（铠龙グラビモスの胁威）出现了。

凯龙虽然看似强大，其实对付起来要比火龙轻松很多，而且以现在的装备和熟练的技术，乐胜也不成问题。只是要注意的是：凯龙的全身都是硬甲，只有砍腹部才能对其造成伤害，所以之前的连击方式不适用了，只要在两腿间改成△→△○→△→△○→ ... 的连击就可以了，虽然自身位置会前移，不过可以保证每击都有效的击中凯龙，战斗还是很快就能结束。

★ 第 5 星 ★

进入 5 星任务。到这儿我们的目标只剩下入手封龍剣【絶一門】了。刷 08 号任务（危险物、取り极い注意！），穿搬运的达人，按照 1-3-5-7-8 的顺序直奔 8 区，采掉三个矿（其中一个隐藏在 8 区拐角，能小概率挖到“さびたの塊”），然后抱了火药岩原路返回，没有什么难度，过版奖励就是我们最后一个目标的关键了——“さびたの塊”。几乎每次奖励都有“さびたの塊”，有时还是 2 个以上，刷 10 次左右基本就有一堆“さびたの塊”了。

好了，接下来按照下面的步骤可以最快打造出“封龍剣【絶一門】”：

❶存档。去武器屋鉴定“さびたの塊”属于哪种武器，目标是里边要有“ハンターナイフ”（或“改”），并记住是第几块さびたの塊打造出的“ハンターナイフ”，记住这个块的位置。这个过程可能会打造出“凄くXXXX”的武器（当然你要是运气非常好，可能直接就出“凄くさびた小剣”了，不过这不在我们讨论范围内，毕竟不是所有人都有这样的运气），记住这个“凄くXXXX”的武器是第几个“さびたの塊”打造出来的，比如是第 7 个打造出来的。

❷不要存档退出游戏读档。去武器屋，把刚才出“ハンターナイフ”的“さびたの塊”放到第 7 个进行打造，那么必定这个“さびたの塊”打造出来的就是“凄くさびた小剣”了。

3. 如果刚才第 1 步中没有出现"凄く XXXX"的武器，那么就退出读档随便再进行一个任务，完成后存档重复第 1 步就可以了。

好了，"凄くさびた小剣"也入手了，剩下的就是收集齐 120 个"大地的结晶"了，这个就不多说了。"封龍剣 [絶一門]"入手！

下边我给出所有任务一览表 供大家参考

★一星任务

任务一 ハンターの基本、生肉の入手

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：上交 2 块生肉
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：第一个任务，最简单的，首先要熟悉一下游戏的操作，等上手后就去 1 区杀食草龙。它们是不会主动攻击的，更多的是逃跑。干掉它们后去取它们身上的道具，取得了两块生肉后就可以回到开始的营地上交物品了。

任务二 ハンターの基本、肉の调理

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：上交一块こんがり肉
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：一开始要去蓝色的箱子里拿烤肉用的道具肉焼きセット，然后就去外面屠杀恐龙，取得生肉后就使用肉焼きセット来烤肉。烤肉时会听到一段音乐，在音乐结束后 1~2 秒按，如果成功的话会有语音的，多试试就可以了，烤好后去上交吧，任务结束。

任务三 ハンターの基本、アイテム探索

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：上交 2 棵药草和 1 个クモの巣
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：这个任务时可以到 6 区去了，在那里有两头猪，可以无视它们。从旁边的树藤上爬上去，一直到顶，会看到一张蜘蛛网，然后在这里找就可以找到クモの巣。一进 2 区的树下就可以找到药草，找到药草和クモの巣后就可以回去交差了。

任务四 ハンターの基本、アイテム调和

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：成功调和 2 个回复药并上交
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：要成功调和回复药，就要有药草和アオキノコ，而且不一定会调和好，所以这些素材要多准备几个。药草在 2 区和 3 区还有 7 区都可以找到，而アオキノコ只能在 8 区和 3 区可以找到。调和好了回复药后就回去交差吧。

任务五 ハンターの基本、钓り

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：上交サシミウオ一条
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：本关目的是要钓到サシミウオ，该鱼在 11 区可以钓到。首先是要去蓝色箱拿支给物品。通过 9 区和 10 区时要注意，9 区的猫会来偷东西，要是及时的攻击它一下就不会被盗走，不然被盗走后就要去 12 区找回来。10 区的猫只要不主动攻击它就不要紧。11 区有一头大野猪，会主动来攻击的，干掉它后就在旁边的小溪里钓鱼吧，钓到后就可以回家了。

任务六 初めてのモノスター讨伐

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：打败 3 头ランポス
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：在 8 区有 3 头ランポス，直接从 1 区左边的路走到 8 区，进去后就开始战斗。ランポス的攻击方式有跳起攻击和近距离攻击，不过它们的 HP 也很少，只要不被它们围攻，把它们一只只引过来消灭就可以了。

任务七 森のキノコ狩り

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：上交 7 个特产キノコ
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：在 8 区可以找到 4 个特产キノコ，10 区的水塘的树下可以找到 3 个特产キノコ。不过 8 区有 3 头大野猪，如果被围攻了就惨了。找到后就赶快回营地去交差吧。

任务八 武具职人へのプレゼント

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：交 5 个ケルビ的角
失败条件：报酬金为 0 或体力为 0
解说：本任务很简单，在 2 区，3 区和 10 区干掉那些鹿就可以随机得到生肉，ケルビ的皮或ケルビ的角。收集了 5 个ケルビ的角后就可以回去了。

任务九 潜入！飞龙の巣

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：上交 1 个飞龙蛋
失败条件：报酬金为 0 或体力为 0
解说：本关任务是要成功把飞龙蛋带回来。飞龙蛋在 5 区。2 区和 5 区有蓝龙，要把它们全部干掉，不然运蛋的时候会很麻烦的。进入 4 区后会有一条大火龙，以现在的装备，看见它还是跑比较好。进入 5 区后先干掉蓝龙，然后去高台上拿蛋，注意拿了蛋后不能从高处跳下，不能用道具，不能攻击和被攻击，体力槽不能耗尽，而且移动速度会大幅减慢，一定要小心。

★二星任务

任务一 密林の大怪鸟

限制时间：50 分钟
指定地：ジャングル
成功条件：打败イャンクツク
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：本关是要打败怪鸟，怪鸟会在 2 区出现。怪鸟的攻击方式有啄，吐火球，冲刺和甩尾。由于本任务是在密林中，因此视线很容易被树木遮挡，要多换镜头。等它冲刺时就赶快回避，然后冲上去狠狠的砍它。近距离砍它时要注意它甩尾和突然冲刺。还有就是怪鸟受到一定的攻击后会狂暴化，此时攻击力和移动速度都大幅提高，如果没什么信心的话就赶快跑吧，过一会它就会恢复的。看到它走路一瘸一拐时表示它 HP 不多，冲上去给它致命一击吧！

任务二 白ランポスたちを讨伐せよ！

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：打败 10 头白ランポス
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：本关目的是打倒 10 头白ランポス。以现在的实力来说，这种白ランポス可以很轻松的打倒的。只要注意不被它们围攻并及时回复 HP 即可。

任务三 幻のキモを追え

限制时间：50 分钟
指定地：沙漠岩地
成功条件：上交 3 个鱼龙的キモ
失败条件：报酬金为 0 或体力为 0
解说：本关是在沙漠中进行的，在进入 2 区和 3 区的沙漠前要饮清凉饮料来防止体力的消耗。沙龙只在 2 区和 3 区的大沙漠中出现，而且它们是在沙子下面移动的，速度非常快，用音爆弹可以把它们炸上来，这时就冲上去砍吧。沙龙的攻击有甩尾，嘴咬，吐音速波。这几招都是它在地面上时会用的，它在沙子下移动时要是被鳍划到也是会受伤的，而且它还会突然从沙子下冲出来，要是被撞到了可是要减不少 HP 的。如果没有音爆弹了就去 2 区中上部，等它们过来时照鳍砍一下，如此反复即可。而且把沙龙打死后不一定 100% 得到鱼龙的キモ，所以要有点耐心，慢慢收集。

任务四 强敌、ドスランポス现る

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：打败 1 头ドスランポス
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：ドスランポス会在 3 区和 10 区活动，而且头上的冠是红色的，体积也比其它的蓝龙要大，很好辨认的。首先去 10 区，ドスランポス就会出现。它会召唤一群蓝龙一起来攻击，这时就扔一个闪光玉，等ドスランポス昏迷后就上去狂砍它。等它们苏醒后就要注意点，抓住机会再次扔闪光玉。把它打了一大半时它会逃到 3 区去，去 3 区用同样的方法消灭它，消灭它后就会出现任务成功的字样。

任务五 白毛と黑毛の斗技场

限制时间：20 分钟
指定地：斗技场
成功条件：打倒 25 匹アイルー
失败条件：报酬金为 0 或时间
解说：本关只要打倒 25 只白猫就可以了。黑猫是打不了的，会偷身上的道具，建议身上什么道具都不带，不过无视它们就可以了，一直砍白猫，如此往复 25 次就可以了。白猫会扔炸弹，还会冲上来攻击猎人，不过攻击力不高，而且频度也很低，只要躲开炸弹就可以了。

任务六 大怪鸟イャンクツクを倒せ

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：打败大怪鸟イャンクツク
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：怪鸟会在 10 区，3 区和 4 区活动，对付它的办法还是和之前一样，站在它双腿间使劲砍就可以了。

任务七 森の中の异变

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：打败 10 头ブルファンゴ
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：野猪在 8 区，9 区和 10 区都会成群的出现。野猪的冲撞很厉害，要是被围攻了，估计就挂了。推荐用弩去 8 区和 9 区的高台上，让野猪在下面冲，自己站在上面射就可以了。

任务八 巨大昆虫、发生

限制条件：50 分钟
指定地：ジャングル
成功条件：打败 30 只ランゴスタ
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：ランゴスタ的攻击力不高，但是在空中飞，很不容易打中，而且它的攻击有时附带麻痹属性，地上也有爬虫骚扰，很是麻烦。不过有时ランゴスタ会慢慢的底飞，这时就冲上去砍它，一般砍 3 下就可以搞定一只。建议开始后从 1 区走到 4 区，然后在 6 区杀，接着右转进 7 区，最后再进 8 区。这样的话遇见的ランゴスタ绝对不止 30 只，而且还避开了会在 2 区出现的怪鸟。

任务九 クリスタルハンティング！

限制条件：30 分钟
指定地：沼地
成功条件：上交 1 块灰水晶的原石
失败条件：报酬金为 0 或体力为 0
解说：本关是运石，要从 11 区运到营地来，路上的敌人是清不干净的，而且还有黄龙王。建议直接从 5 区走，要走 S 型，并注意体力槽，只要小心的走就不要紧的。

★三星任务

任务一 イャンクックを捕まえろ!

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：捕获イャンクック
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：本关任务是要活捉怪鸟，千万不能把它杀了。怪鸟会在 3 区出现，按以前的方法来打它，当它一瘸一拐的走路时，就不要继续攻击它了，过一会它会飞回 5 区睡觉补血，这时就到 5 区去等着，等它睡着了就上去干掉蓝龙，然后在它睡的地方铺陷阱，等它醒来后就会掉进陷阱，这时赶快使用麻醉弹，几个麻醉弹就可以把它搞定，然后收工回家。

任务二 ランポスの群れを讨伐せよ!

限制时间：20 分钟
指定地：森と丘
成功条件：打败 20 头ランポス
失败条件：报酬金为 0 或体力为 0
解说：以现在的实力来说ランポス根本不足为惧。只是要注意有一头大火龙会出现。20 分钟打 20 头，只要武器强化的好，绝对绰绰有余。

任务三 ドスランポス、再び!

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：打败 2 头ドスランポス
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：2 头ドスランポス会分别在 8 区出现。和以前一样的方法来对付，不过这次没有闪光玉，要多回避点。3 区有头大火龙，所以，到 3 区后就快点干掉ドスランポス吧，不然被火龙盯上，可是很危险的哦！

任务四 大地を泳ぐモンスター

限制时间：50 分钟
指定地：沙漠岩地
成功条件：打败ドスガレオス
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：沙龙王的体积比一般的沙龙大上一圈，很好分辨的。沙龙王的攻击方式和一般沙龙的一样，不过威力要更大一些。沙龙王会在 2 区出现，看到它了就先扔个音爆弹把它从沙子里炸出来，然后赶快扔个染色球。接着冲上去砍。它会在 2 区中间偏上的地方钻出来，这就是打它的好机会。当它 HP 不多时它会到 4 区去睡觉补血，要注意那里有草食龙和黑猫。

任务五 草食龙の卵を持ちかえれ!

限制时间：50 分钟
指定地：沙漠岩地
成功条件：上交 3 个草食龙的卵
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：在任务开始前强烈建议调和强走药（先用にが虫和ハチミツ调出增强剂，再用增强剂和没烤熟的肉调和就可以了），多准备一点，不会有害的。本关的打法，个人推荐是走上面的路线回去，因为距离短。先要去 8 区干掉那里的草食龙，不要让尸体消失，然后就可以去运蛋了。在运蛋之前，要把体力补充满，或者吃强走药，然后就从 8 区出去后一直向前走，尽量不让那黄龙发现，如果被发现了就赶快走 S 型路线。向上走到 10 区后就赶快向右走，也是走 S 型。到了 1 区后就先沿直线走，等两边的黄龙都走到身后了就马上换 S 型。最好把镜头对着身后的黄龙，这样好躲开攻击。

任务六 燃石炭采掘指令

限制时间：50 分钟
指定地：ジャングル
成功条件：上交 10 个燃石炭
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：燃石炭在 3 区，4 区，9 区和 10 区都有，燃石炭是不用愁的。不过支给品中只有 2 把铲子，所以在任务前先准备几把好铲子。先去 4 区找，然后直接去 9 区。中间的敌人可以无视。不过 9 区有大野猪，要注意点。10 区有蚊子和爬虫，赶快挖了闪人吧。

任务七 ゲネポス讨伐作战!

限制时间：50 分钟
指定地：沼地
成功条件：打败 20 头ゲネポス
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：和ランポス相比，ゲネポス就是 HP 比它多一点并有麻痹属性。推荐去 10 区打，那里地域广，如果被围攻了还可以逃到远处去补 HP。

任务八 ドスゲネポスを狩れ

限制时间：50 分钟
指定地：沼地
成功条件：打败 2 头ドスゲネポス
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：黄龙王头上有两片冠，体积也比黄龙大，攻击力更是比黄龙高的多。黄龙王会在 4 区出现，这里没有黄龙或蓝龙来骚扰，但是有蚊子在旁边碍事，所以动作要快，黄龙王跳起攻击时就赶紧回避，然后抓住这硬直时间攻击它，有时它会傻傻的站着不动，这时冲上去一顿狂砍。当它 HP 不多时会逃往 2 区或 3 区。消灭了第一头ドスゲネポス后去别的地方转转，补点 HP，过一会再来 4 区打第二头。

任务九 イーオス讨伐作战!

限制时间：50 分钟
指定地：ジャングル
成功条件：打败 20 头イーオス
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：本关要打倒 20 头红龙。红龙的攻击频度可比蓝龙黄龙要多的多，而且还会喷毒气。而且还有怪鸟会关照玩家。怪鸟在 1 区，2 区和 3 区活动。红龙在 1 区和 2 区都有很多，打它们要携带一定的解毒草并注意不要被它们围攻了。

任务十 ゲリヨスを讨伐せよ!

限制时间：50 分钟
指定地：沼地
成功条件：打败ゲリヨス
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：毒鸟的攻击方式和怪鸟差不多，但是它会打喷嚏，使猎人昏迷，还会装死，要是猎人靠近就会受到重创。建议去把 5 区的大野猪杀光，然后去 9 区见毒鸟，注意 9 区有黑猫，见到毒鸟后就赶紧跑回 5 区，然后在这里守株待兔。要是它跑到其他区去了，也是去引它来 5 区。这样反复打，就可以了，如果看到它倒地了，就不要盲目上前，先在旁边等一下，是不是它装死，几秒钟后就知道。

任务十一 飞龙の卵、夺取作战!

限制时间：50 分钟
指定地：ジャングル
成功条件：上交 2 个飞龙的卵
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：任务前建议装备上レザーライトアーム，バトルフォールド和バトルグリーヴ，这三件装备可以提高搬运的速度并降低体力的消耗，还有就是调和强走药。首先从 1 区直接走到 4 区，躲过野猪的攻击，到 6 区后等飞龙离开后就把这里的红龙消灭掉，然后在旁边的台子上找飞龙蛋。同样的，在找到蛋前先用强走药，然后就从 4 区走，最好是把镜头对着后面的野猪，以防快离开 4 区被野猪拱了。到了 1 区后就一直向营地跑吧，注意走 S 型。

★四星任务

任务一 大怪鸟の异常发生

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：打败 2 头以上的大怪鸟后等时间结束，或者成功交纳“ネコタクチケット”
失败条件：限定时间内没有打败 2 头大怪鸟
解说：本关是要打败 2 头大怪鸟后回营地后去支给箱拿ネコタクチケット，然后使用即可。大怪鸟会在 10 区出现。不过本关一开始是没有支给品的，要用药只能用自己带的。打完第一头怪鸟后就去别的区逛逛，顺便补补血，磨磨刀，然后再去 10 区打第二头怪鸟。

任务二 ドスイーオスの毒牙

限制时间：50 分钟
指定地：ジャングル
成功条件：打倒 3 头ドスイーオス
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：本关是在密林里挑红龙王，在出发前最好穿防毒的防具。红龙王会在 8 区出现，那里有一票红龙，只要注意不被围殴就可以了。红龙王 HP 不多时会去 7 区的，那里视线不好，很容易被挡，所以要及时调视角。消灭了第一头后过一会第二头就会在 8 区出现，请注意补血和磨刀。

任务三 激斗! 雄火龙リオレウス

限制时间：50 分钟
指定地：森と丘
成功条件：打败リオレウス
失败条件：报酬金为 0 或时间结束
解说：这是到目前为止个人认为最难的一关。雄火龙比以前遇到的所有 BOSS 都要强，因此在本关前要做好充分的准备。首先是武器，斩味一定要高，攻击力当然是越高越好。防具方面一定要有防气绝的，不然被它撞晕了就表示你马上要坐猫车了。道具方面一定要把回复药准备全，最好把大回复药，回复药，药草和アオキノコ（这两个是合成回复药用的），蜂蜜最好也带上，砥石，染色球，闪光玉，烤肉，大爆弹和小爆弹一定要多带，陷阱也带上最好。雄火龙的攻击方式有冲撞，甩头和甩尾，吐火球和用爪子抓，每一招很可以耗大半 HP，而爪子抓还会中毒。冲撞时它会抬头，这时马上跑，跑到一半用回避就可以了，而火龙扑到地上时会有破绽，可以上去打几下，不能打多。等火龙起身后注意看它转身的速度，如果很慢，表示会吐火球或继续冲撞；如果快速转身，表示它会往后飞并把火球吐到原来站的地方，所以打火龙时不能打多。如果它是普通的吐火球，那么站在它脖子旁边可以砍它。最麻烦的是被它撞晕了后它转过身来吐一个火球，100% 挂，这就是我建议大家穿防气绝的防具的原因。如果站在火龙的旁边砍它时它会甩尾，攻击力高，范围大，很是麻烦，不过站在它肚子下面就打不到了，而且它的尾巴还可以砍下来，砍下来后还是会被打到，但是范围比以前的小多了。要是站在它肚子下面砍，它就会用嘴巴去咬，速度很快，防不胜防，所以不要打多，打几下闪人。雄火龙经常会飞起来，这时它会吐火球或用爪子或飞到别的区域去。如果它飞起来没有离开的话，那么一定要站在它的影子下，爪子攻击的范围超大，而且还会中毒。要是火龙飞走了就赶紧磨刀或补血吧。如果火龙飞到 9 区一定要马上跟去，它会在 9 区吃肉补血的，要立刻打断，用染色球等扔它，等它注意到的话马上扔一个闪光玉，然后去它脚下放炸弹，接着就是跑；如果它飞到 6 区去了就不要跟去了，去 5 区把蓝龙清理一下吧，蓝龙清理个 4，5 次就不会再出现了。当火龙 HP 不多时它会回 5 区睡觉，这时可以上去砍它或用炸弹或用陷阱，总之不能让它睡就是了。不过它醒来时是会狂暴化的，嘴上有火，会来个火球 3 连击，没实力的（比如说我）还是快跑吧，跑出 5 区等它睡着后再去骚扰它，如此反复就可以搞定它。对付火龙最好先把道具用了再近身砍，要是火龙正对你时就扔个闪光玉，等它昏迷时去它脚下放大炸弹，一次可以放 2 个，然后用小炸弹引爆，5 个闪光玉全中的话它的 HP 起码要减一半。用陷阱的时候也可以狂砍或用炸弹炸，这样一来它的 HP 就不多了，然后趁它睡觉时骚扰它就可以了。打火龙一定要有耐心，补品要带足，而且不要当它面补血，最好是趁它飞起或冲撞时补，染色球一定要带 5 个以

上，不然要是不知道它跑到哪里去了就不好了。打火龙就算挂了也不要紧，像我是打了3天才打过去的，所以大家不要因为打不过去而急噪，慢慢打吧，一定打的过去的！

任务四 喷烟まとう王者

限制时间：50分钟
指定地：火山
成功条件：打败リオレウス
失败条件：报酬金为0或时间结束
解说：本关任务还是打火龙，不过对手是苍火龙，而且地点是在火山，所以在出发前要多带点清凉饮料。苍火龙可比一般火龙要厉害的多，不仅HP多攻击力高，而且除了头脚和肚子外其余地方全都弹刀。除了一般火龙的攻击方式外，它还会冲撞时突然停下来然后吐个火球，或者是从天而降时马上向后飞并往降落的地方吐个火球。苍火龙一般在2区,3区,6区和7区活动。2区有红龙和蚊子，红龙可以清光；3区有清不光的大野猪，所以最好不要去这里战斗；6区有草食龙和黑猫，7区有蚊子。2区和6区是战斗的主要地。建议先去2区把红龙消灭干净，然后喝清凉饮料去6区干掉草食龙，接着就是等苍火龙出现了，它出现后就赶快扔一个染色球，好掌握它的动态。打苍火龙的方法和一般雄火龙一样。把它打成重伤时它会去7区睡觉，这时只有用支给品里的飞刀来弄醒它了，飞刀数量有限，注意不要用光了。

任务五 リオレウス捕获大作战

限制时间：50分钟
指定地：森と丘
成功条件：活捉リオレウス
失败条件：报酬金为0或时间结束或杀死リオレウス
解说：和捉怪鸟的任务一样，要把火龙砍到重伤时才能捕捉。打火龙的方法和之前一样，当看到它HP不多，也就是腿瘸了时就不要再打了，让它睡觉去。等它降落了并睡着后就去铺陷阱，铺好后火龙会掉进陷阱，这时先砍它一两刀，再扔麻醉弹，扔2~3个就可以了。

任务六 グルメ贵妇人の梦

限制时间：30分钟
指定地：森と丘
成功条件：上交3个飞龙卵
失败条件：报酬金为0或时间结束
解说：看上去很难实际很简单的关。拿了飞龙卵后把它砸了，接着去干掉3区2区1区的蓝龙，然后再回5区拿飞龙卵，之后返回就可以了。

任务七 见えざる飞龙、バサルモス

限制时间：50分钟
指定地：火山
特殊条件：无
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：岩龙全身都是岩石，只有头脚和肚子可以砍。岩龙只在2区活动，那里有很多爆岩，并有蚊子骚扰。在出发前把补品和砥石，染色球等辅助道具带足，如果防具没有毒无效的技能，那么就多带点解毒草。

岩龙的攻击方式有冲撞，原地甩头和甩尾，吐火球和喷毒。它在冲撞前会俯下身子，张开双翅，准备时间有大概1，2秒，而且冲撞还是沿直线，绝对好躲，而且它在最后会来个飞扑，并在地上滑行一段距离，这时是不能打它的，不然会被撞飞的。可以站在爆岩后，引它来撞，这一爆炸可是会减它不少HP的。

它最麻烦的是在冲撞结束后。它起身时有3种可能，一是不转身直接甩尾；二是抬头挺胸，张开双翅，这表示要它要喷毒或吼叫了，不过喷毒的可能性比较大，而且是100%中毒，所以推荐穿有毒无效技能的防具，这样可以无视毒气；三是转身并抬头挺胸，这表示它要吐火球了，不过火球不是像火龙那样是一直线的，它的距离很近，只要离远的就可以，而且这招多半是在它狂暴化时才用。四是直接转身，这表示它要继续使用冲撞了。

掌握了它的攻击方式后就好办了。冲撞可以引它去撞爆岩，或在它冲撞的路上放一个大爆弹，然后闪人。三个大爆弹和爆岩全都让它中了可是会减它一半的HP的。如果穿了防毒的防具，可以等它冲刺结束后冲到它肚子下去砍，无视毒气。还可以等它转身时算好时机扔个闪光弹，然后去放炸弹或直接砍，但是它昏迷时还是会用吼叫或甩尾的。岩龙HP不多，中了爆岩和大爆弹后撑不了多少下的，只是要注意那些烦人蚊子的麻痹攻击就可以了。

任务八 沙漠に舞う女王

限制时间：50分钟
指定地：沙漠岩地
成功条件：打败雌火龙リオレイア
失败条件：报酬金为0或时间结束
解说：本关敌人还是雌火龙。雌火龙会在1区，3区，4区和10区活动。首先把1区的黄龙和草食龙先清理干净，以防它们碍事。要是HP不多了就回营地去睡觉，只要带足砥石就可以。不过有蚊子骚扰，要注意它们麻痹属性的攻击，不然中了后又碰上雌火龙用火球三连击，那多半就挂了。

任务九 ジャングルの女王

限制时间：50分钟
指定地：ジャングル
成功条件：打败リオレイア
失败条件：报酬金为0或时间结束
解说：本关要讨伐的敌人是樱火龙，樱火龙除了肚子和头脚外，其余的地方都弹刀，它的招式和一般雌火龙一样，没什么变化。它一般在3区和7区活动，HP不多时就会回6区。3区有大野猪，可以清理干净；7区有黑猫和蚊子；6区有红龙，也可以清理干净。建议先去6区干掉红龙，然后去3区干掉大野猪后就在那里等樱火龙，接着就是屠龙了，方法和打一般雌火龙的一样，只是要注意调整视角并多带点解毒药，回

复药和砥石等道具。

任务十 激斗！雌火龙リオレイア

限制时间：50 分钟

指定地：森と丘

成功条件：打败リオレイア

失败条件：报酬金为 0 或时间结束

解说：雌火龙可以说是雄火龙的加强版，招式大同小异，能打过雄的就打的过雌的。

首先就分析它的招式。

冲撞，不再像雄火龙的那么傻了，最直接的判定，附带三次连撞，跟本不让你喘息，所以等待落点不再实用，因为它会判定你的位置。最好是躲过了它的冲撞后再进行反击，稳扎稳打比较实在。

火球攻击，在不暴走的情况之下也能发出火球三连击，这时就是攻击它的绝好时机了，对着它的头猛砍吧，还是要记住切勿贪功，在它完成最后一击的话马上撤走。一样的在天空中雌火龙也会用火球，但不常用，没什么威胁性，此时就在它的下方挥刀等候它吧。

御空攻击 此招与雄火龙的空中物理攻击一样霸道，而且尤过之，不但在攻击力上强大，也一样附带毒属性。可以说是空中物理攻击与暴哮火球攻击的结合体，就算能洞悉它将出招的前段，为了保险也只有用格挡来抵御。此招发动的前兆就是雌火龙向后退一步，然后 360 度翻转，攻击范围巨大，尾巴是使其加大范围的帮凶。但就算把它的尾巴砍下一样的有爪子代劳喂毒。说起来当大家玩到这里时装备应该好上不少，所以应付起雌火龙来并不难，只要小心点就可以了。

任务十一 雌火龙リオレイアを倒せ！

限制时间：50 分钟

指定地：沼地

成功条件：打败リオレイア

失败条件：报酬金为 0 或时间结束

解说：一样是打樱火龙，不过地点换成了沼地。樱火龙会在 2 区，4 区，5 区和 9 区活动。2 区和 4 区有大野猪，可以清干净；9 区有大野猪和红龙，5 区有红龙和黄龙，而且这些龙是清不干净的，所以千万不要在 5 区来打，不然又是中毒又是麻痹的，会挂的很快的。建议去把 2 区和 4 区的大野猪干掉，然后在这里等樱火龙出现，接着就是去屠龙了。HP 不多时可以回营地睡觉，也不用浪费药，只是要多带点砥石并做好防毒工作。

★四星任务

任务一 沙漠の水龙

限制时间：50 分钟

指定地：沙漠岩地

成功条件：打败ガノトトス

失败条件：报酬金为 0 或时间结束

解说：本关的对手是水龙ガノトトス，它只在 5 区的寒洞活动，在出发前除了带足平时用的补药和砥石等物品外还要带上音爆弹、保暖药和青蛙（钓りカエル）。水龙的攻击方式分水里和岸上。当水龙在水里时，攻击方式有喷水和飞跃，以喷水为主。喷水有两种：一种是横向大范围的喷水；二是纵向的直线喷水，这种攻击伤害很大。飞跃攻击也有两种：有时它会从岸的这一边飞跃到另一边，攻击伤害不大，但带睡眠效果；还有一种是连续技，当飞跃后马上连上纵向喷水，要是中了飞跃攻击，又碰上是这连续技的话，那就很麻烦了。当水龙在岸上时，会使用甩尾、喷水和身体侧撞，其中以甩尾的攻击力最高，这招会经常出现在与之展开近身攻击时。喷水的攻击力也较高，在使用前会张开双翅并把身体后仰，很容易判断并顺利躲过。最后一种是身体侧撞，这种攻击方式只会向它的右方撞，但身体摆动的幅度很大，要是近身战就比较难躲。

下面来说打法，如果不用弩系武器，那么唯一能攻击到水龙只有等他上岸的时候。引水龙上岸，可以使用音爆弹，或者用青蛙来钓它。它上岸后会先游荡一会，这时不要碰到它的身体。水龙站起来后很高，一般躲在它肚子下面打，这样既不会被尾巴甩到，也不用怕喷水，只是当它用身体侧撞时会比较难躲，如果再接上喷水，全中了可是要减不少 HP 的。甩尾攻击的范围很大，如果不在它肚子下就赶快用格挡。水龙打了一会后还会跑回水里，当它把身子从水里探出来时表示要喷水，用横向喷水时只要离远点就可以躲过；如果是纵向喷水，只要稍微向旁边走几步即可躲过。另外就是飞跃攻击，使用前它会在某个地方加速来回移动，只要一直注意着它移动就可以轻易躲过。

任务二 ガノトトスを捕まえろ！

限制时间：50 分钟

指定地：ジャングル

成功条件：成功捕获ガノトトス

失败条件：杀死ガノトトス或报酬金为 0 或时间结束

解说：本关任务是在密林的 7 区捕捉水龙。相比前面的任务，今次水龙还算厚道，它经常会主动上岸，这样倒方便我们对其展开进攻。当水龙 HP 不多时不会有瘸腿的表现，而是上岸后马上回水里，所以打的时候要多观察，不要一个劲地猛砍。在打的过程中，如果看到它上岸后马上回水里，就可以开始捕捉，这时赶紧去它上岸的落点处设陷阱，然后等它被陷阱困住后扔麻醉弹将其麻醉，大约 3 个就够了。

任务三 密林の水龙

限制时间：50 分钟

指定地：ジャングル

成功条件：打败ガノトトス

失败条件：报酬金为 0 或时间结束

解说：本关还是在密林打水龙，不过这次的对手不是一般的水龙，而是翠水龙，无论是攻击力、攻击速度，还是攻击范围都比一般水龙强，打法自然要作相应调整。翠水龙也只在 7 区活动，它的横向喷水范围是整个 7 区，只有在岸边才能躲过去，而纵向攻击还是可

以用向旁边走几步的办法来躲，其余的打法和对付一般水龙一样，另外要注意的就是周围蚊子的麻痹攻击，如果中了麻痹又中了喷水，生命就会岌岌可危。除此之外，本关还有个很厉害的红龙王在路上碍手碍脚，在1区就有机会碰到，如果怕它碍事的话最好先在这里把它击倒，不然当我们在7区打翠水龙时突然来搅局就麻烦了。

任务四 暗の中の飞龙

限制时间：50分钟

指定地：ツヤングル

成功条件：打败フルフル

失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：这关要到寒洞里去打电龙，进洞前要喝保暖药。电龙主要在8区和9区活动，HP不多时会去10区睡觉。而在8区9区和10区都有红龙，可以先清理干净。

电龙一般是在洞顶上爬，会倒挂着吐酸液或扑下来压人。电龙的攻击方式分地上攻击和空中攻击两种。电龙在地上的攻击方式有全身放电、吐电球、甩尾、大扑和嘴咬。全身放电的前兆是全身都带电，但这时靠近它不会被电到，等到它把身子压下来时才会被电到；吐电球的前兆是嘴里带电，把头压下去后再抬起来，有很长的准备时间；当电龙在地上时，如果把身子下压就表示它要大扑或飞到洞顶上；如果离的较近，它会伸嘴来咬。电龙在空中时会倒挂吐酸液或突然扑下来压人。

如果使用近身武器，想攻击电龙只有等它着陆后。当它从洞顶上扑下来后，起身时有很长时间，这时可以上去砍几下。看到它要飞扑的话，可以往两边躲，然后反过来打躺在地上的电龙。而它吐电球是一次吐三个，三个电球沿不同方向，最好是看到它吐电球时从旁边跑到它身边去砍它，电球的准备时间很长，一般都可以躲掉，当然不排除先被它一个飞扑吹飞后又中了电球，这样多半就直接挂了。在攻击过程中有时它会全身带电，这时最好是闪开，虽然被电到受的伤不大，但是如果紧接来个电球，也难保全身，所以最好还是躲开。和火龙一样，当它HP不多时会去睡觉，被弄醒后还会进入狂暴化状态。如果战斗中发现它瘸腿，就表示它的HP已经不多了，不要放它去10区，上去给它致命一击吧！

另外提的一点，如果电龙飞到顶上，先前扔了染色球的话，地图上是不会显示它的具体位置，只显示它所在区域，这时就要靠它的影子来判断其具体位置，可以把视角向上调对着它，这样也好躲开它的空中攻击。只要不离影子太近，就不会被攻击到的。

任务五 フルフルを生け捕りにせよ！

限制时间：50分钟

指定地：沼地

成功条件：成功捉住フルフル

失败条件：杀死フルフル或报酬金伪或时间结束

解说：本关要活捉电龙，电龙一开始有很大几率在8区出现。进到8区前先喝保暖药，进入8区后就可以与电龙开战，但要注意周围的蚊子骚扰。当把电龙打至重伤时，它会飞到7区或11区，会一直飞，有时到了7区就飞往11区歇歇脚，这么飞来飞去的，到最后还是会飞回7区睡觉。等它睡着了就可以设陷阱了，醒了掉进陷阱后还是照例给上一刀，然后再扔麻醉弹，大约3个就可以收工。

任务六 铠龙グラビモスの胁威！

限制时间：50分钟

指定地：火山

成功条件：打败铠龙グラビモス

失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：铠龙和岩龙相比，体积更大，攻击力更高，全身都弹刀，只有肚子可以砍，而且战斗地点都在很热的地方，一定要带足清凉饮料。

铠龙的攻击方式有冲撞、放火焰光束炮、喷睡眠气体、甩尾和侧撞。冲撞的前兆和岩龙一样，不过它的冲撞不是一直线，有追尾判定，而且冲撞后也是会滑行一段距离，要是被撞上了就要减很多HP。放火焰光束炮应该是它最厉害的招了，攻击力超高，不过在使用前准备时间也较长，它会先把身体后仰，张开双翅，然后把头俯下来放火焰，很容易躲过。当它放完炮时一般会从体内放出高温气体，如果这时上前攻击，还是会被伤到，所以在它放火焰光束炮时最好不要去打它，还是闪到旁边比较好。铠龙放睡眠气体的前兆和岩龙一样，抬头挺胸，要注意这次没有转身，如果转身那是要放火焰光束炮。铠龙的尾巴很长，甩尾的范围很大，攻击力也很高，在肚子下是比较安全的，不会被甩到的。但是它有时会用嘴巴来咬，不过更多的是和水龙一样用身体侧撞，而且撞的方向都一样，一般很难躲。战斗中如果中了睡眠气体也不用怕，一般都会被它踩醒，不会减很多HP，但是运气不好的话也有可能是被火焰光束炮或甩尾给弄醒。

铠龙会先在4区出现，并往岩浆里走，如果没有赶上的话只有去5区找了，5区可是有红龙的。建议从1区走到4区，进入前要喝清凉饮料来防暑。看到铠龙后赶紧扔染色球引起它注意，这样它就不会离开4区了。在没有进入狂暴化状态时，它多半用冲撞的，可以放个大爆弹引它来撞，或者等它冲撞后冲上去砍它肚子。有时它会慢吞吞的走着，这是攻击它的最好时候，这时可以冲到它肚子下去砍，在肚子下也不用怕它甩尾，就算中了睡眠气体也不要紧。如果扔闪光玉让它昏迷，它是会经常吼叫并用嘴咬和甩尾的，这时就可以用爆弹来炸它。铠龙和岩龙一样，不会出现瘸腿的情况，而且要提防铠龙从岩浆里冲上来。

铠龙的HP不是很多，用爆弹战术可以很快干掉它的。

任务七 胁威！铠龙グラビモス

限制时间：50分钟

指定地：沼地

成功条件：打败铠龙グラビモス

失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：这次要对付铠龙的强化升级版——黑铠龙，它的攻击力要比铠龙高，而且会经常放火焰光束炮，甚至连续放。黑铠龙通常在2、4、5区活动，其中在5区有黄龙和红龙，要是中麻痹或中毒，接着再中一火焰光束炮，就该自动送营地了，因此不要去5区打，就在2区或4区守着，等黑铠龙出现。

打黑铠龙时不建议用大剑，推荐用长枪，用长枪的话可以直接站在它肚子下猛刺。不过黑铠龙在使用两次火焰光束炮后会排高温气体，记得躲远点。黑铠龙的HP和一般铠龙的差不多，用大爆弹G来炸它的话就很轻松了。支给品中的飞刀也可以好好利用。如果觉得装备不好，那还是用爆弹战术来搞定它吧。

任务八 危険物、取り扱い注意!

限制时间：50分钟

指定地：火山

成功条件：交纳一个火药岩

失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：本关采集的难点之一在于乱入的铠龙，难点之二是路上遍布的红龙，因此要想顺利过本关，推荐配备“搬运の达人”这项技能，或带有强走药。

交纳品火药岩在8区最里处，抱出来后，就要选择一条最佳回营路线。推荐7-5-3-1的路线，因为从7区到6区的路途很长，容易浪费体力，并且6区也是铠龙出没的高几率点，而4区和2区又都有大量红龙把守，没必要自找麻烦。

拿到火药岩后，在7区会遇到棘手的红龙，注意控制行走速度和方向来躲避其从背后的攻击，在这里还有可能遇到铠龙，这时要保持镇静，一边注意红速龙的行动，一边引诱铠龙使用冲撞，观察其冲来的方向，迅速绕过它的身体后直接蹦向最近的5区。

区域5、3、1都由野猪把守，控制好视角，很容易判断野猪的冲撞方向并作出躲避。从5区到3区可以贴着左边的岩浆沿走，是最小行程。另外，区域5也可能会出现铠龙，并且开始时会离得较近，如果让其使用吼叫，那就前功尽弃，所以应尽量保持距离，让其使用冲撞，然后绕过它的身体后迅速逃到3区。最后，剩下的3区和1区就没有多大难度，胜利就在眼前了!

任务九 一対の巨影

限制时间：50分钟

指定地：森と丘

成功条件：打败雄火龙リオレウス和雌火龙リオレイア

失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：一次面对两个Boss，不要慌张，巧妙避开两夫妇合流的场合，采取逐个击破的战略，胜利并不难。本关地图上没有其他杂兵，只能见到雌雄火龙的身影。

火龙时常活动的区域和之前也无多大区别，3区、4区和5区都是较好的攻击区域，视野较好。攻击前先确认火龙夫妇是否同时在一个场景，如果碰到它们合流，就先隐藏好自己，待其中一只离开后再对剩下的一只火龙动手。如果对自己的技术有信心的话，当然可以1VS2试试。击倒一只火龙后，剩下的单挑就轻松多了。

任务十 究极の矿石采掘!？

限制时间：50分钟

指定地：火山

成功条件：时间结束前击败两头或两头以上岩龙バサルモス，或领取ネコタクチケット并交纳

失败条件：时间结束时，未击败两头或两头以上岩龙バサルモス，或报酬金为0

解说：本关要对付的是岩龙，出发前不提供支给品，要自己准备好补品、砥石、染色球等辅助道具，如果防具没有毒无效的技能，还要记着多带点解毒草。

岩龙会常在3区出没，任务开始后就前往3区，这里开始有些野猪，可以先全部清理干净，然后等待岩龙出现，与之单挑。岩龙的攻击方式没有变化，注意岩龙张开翅膀时使用的毒气攻击和睡眠攻击，如果不幸中毒，解毒草就能派上用场。这场战斗还可以利用地利，场景周围有不少爆岩，可以引诱岩龙冲撞引爆。

攻击岩龙一定要注意掌握好时间，如果等下一只岩龙也出现在战场上，形成一对二的尴尬局面就比较麻烦了。

-完-



怪物猎人 2

中文名：携带版 2/怪物猎人P 2nd	ISO容量：797MB
原名：Monster Hunter Freedom 2	
厂商：CAPCOM Production Studio	游戏类型：ACT
发行日期：2007.03.17	版本：简体中文
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/P2nd/	

评分 9.3



游戏简介：

《怪物猎人 2》承袭前作获得好评的游戏内容，并加入丰富的新要素，包括崭新的武器、招式、怪物等，季节的变化，以及理发、称号、歌姬…等内容，原有的系统也将有许多强化与改良。前作精髓之一的多人连线部分，本作同样也加以继承并强化，透过 MMBB 来提供玩家多人连线游玩的乐趣。

《怪物猎人》是以扮演奇幻世界中猎取各种怪物维生的“怪物猎人”为主题的动作游戏，玩家将于怪物充斥的世界中，承接来自工会的各种打倒怪物的任务，并透过收集怪物所掉落、残留的特殊材料，精制锻造出各式武器道具，来强化自己的角色。

速龙类

怪物名称：白速龙王

主要出没于雪山。率领着白速龙群。为群体中的领导者。头上巨大的蓝绿色头冠和尖锐的大爪都是明显特征。口中所吐出的冰液能够瞬间将猎人冻住

1个人点评 作为本作新增加的敌人。白速龙王并没有带来太多惊喜。招数和蓝跳没有区别。吐冰则是红跳吐毒的散装光盘。基本任何武器都能轻易虐杀。

怪物名称：蓝速龙王

栖息在密林深处。统率着蓝速龙群。如同领导者般存在。头顶巨大的红色顶冠和锐利的大爪是其特征。发现猎物会发出尖锐的声音进行威吓和召唤小速龙一起攻击。在受到一定伤害后蓝速龙王会逃走恢复体力

1个人点评 这代来说全部跳跳的总和实力都有所提高。尤其是在耐失衡方面。以片手来说。想造成跳跳的失横已经不像上代那么容易。虽然如此蓝跳依然是四种跳跳中最弱的一个。没有任何特殊的攻击方式。而且像上代那种一个跳王周围跟着一群小跳跳的情况在本作中几乎没有。和白跳一样任何武器都可轻易虐杀之。

怪物名称：黄速龙王

率领着黄速龙集团的巨大速龙王。朝左右延伸的两个大头冠以及比其他黄速龙大上一圈的体形是其特征。其大爪上分泌的特殊物质具有令猎物麻痹而暂时失去知觉的能力。体形巨大的它速度却异常的敏捷。

1个人点评 跳跳中的最强者。不容易失横。血厚。上位黄跳攻击力超高。加上特有的麻痹属性。使得猎人在有黄跳干扰下的任何 BOSS 战都不可马虎。硬拼黄跳往往结果都是不理想的。主要应由其侧面或背面开始进攻。小心其前扑可保证猎人安全。另外麻痹袋这一素材本作在普通小跳跳身上剥取不到。只有在黄跳王身上才能剥取。

怪物名称：红速龙王

立于速龙类系列顶点的怪物。拥有头顶上大幅隆起的独特头冠和几乎比其他红速龙大上一倍的身体。头冠呈鲜艳的紫色。仿佛象征着它所具备的猛毒一般。经常出现在炎热的火山地带和瘴气弥漫的沼地

1个人点评 红跳的攻击力和血量为跳跳之最。用公认的 BT 武器霸弓也要射上一阵子才能解决。攻击力之强同样不适合硬拼。侧面和背面依然最佳的进攻方式。红跳的毒液会持续 50 秒之多。但准备动作时间很长。加上随身携带解毒药使得红跳的毒液远没有黄跳的麻痹威胁大。本作上位任务红跳一般都是和一些大型怪物一起出现。不是不得已还是先老老实实一对一解决红跳的好。

怪物名称：大怪鸟

栖息在密林和沼地。具有围巾般的巨大耳朵。听觉异常灵敏。纤细的脚以及红色的鳞片。性格稳重。平时只会吃地底的小虫子。不过对于闯入其势

力范围的猎人却会变得十分好战。

1个人点评 大怪鸟。攻击方式大多威胁不大。吐火球。突刺前啄。猥亵狂奔。原地左右吐火球。都是基本命中不能的。近身战唯一有些威胁的只有原地甩尾了。不过在速度和范围上都十分有限。而且本作大怪鸟经常发呆。用锤子三连打头轻松可以破耳杀死。和上作一样音暴对其依然有效。最恐怖的是村怪鸟居然用双火事大剑可以秒杀。怪鸟的弱点在翅膀。用大剑。太刀。长枪比较有利。

2青怪鸟 由大怪鸟突变而成的亚种 有着和大怪鸟相同的攻击方式。只是在体力上比大怪鸟有所提高。发怒后攻击力↑30%。速度↑40%。

怪物名称：毒怪鸟

主要栖息在密林和沼地的鸟龙种怪物。在体内有可以产生毒素的器官。利用毒液弱化对手后加以捕食。毒怪鸟虽然体形较大。但胆子很小。头冠上的特殊发光器官在毒怪鸟感到威胁的时候会发出强光令对手陷入晕厥状态。其柔软性优越的橡胶质表皮用途十分广泛。最适合用来连接武具组件

1个人点评 毒怪鸟。个人比较讨厌的一个敌人。招式算是比较平庸。上代招牌的绕场一周的狂奔这代使用频率很低。算是比较厚道的改进。头上的闪光依然无赖。单人战武器不能防御的话很可能被连续闪晕。毒鸡发动闪光前如果不打算拼硬直的话能防就防吧。不能防就华丽的飞扑吧。需要注意的是。毒鸡甩尾。看似尾巴很短但甩出来范围很大；偷盗。最无耻的招数。无视稀有度的偷盗。尽量不要带秘药强走之类的出战鸟。另外毒鸡装死和上代有很大差别。装死时可以上去挖素材。在上位任务中。毒鸡装死即使受到攻击也不会马上起身。最好的判断方法就是看翅膀是否能够穿越。毒鸡弱点在尾巴。用火属性武器是不二的选择。

2紫毒怪鸟 由毒怪鸟突变而成的亚种 有着和毒怪鸟相同的攻击方式。只是在体力和攻击力上比毒怪鸟有所提高。发怒后攻击力↑40%&防御力↓20%&速度↑40%。上位紫毒鸡装死时候在身上可以挖到龙の大粒のナミダ。过关能换取农场点数2500。

怪物名称：黑狼鸟

近年发现的黑狼鸟从耳和喙来看。推测为大怪鸟的亚种。其象征着灾厄的黑色外皮拥有弹反刀剑的硬度。不少猎人因为轻视它是鸟龙种而反受其害。黑狼鸟性格好战。非常喜欢去招惹其他种族。。有目击者说。黑狼鸟并非为了生存而战。而是在享受战斗本身的乐趣。对于生活在大自然里的生物。确实特殊。

1个人点评 黑狼鸟算是比较强的敌人了。攻击方式在威力和性能全都和火龙不相上下。全身表皮异常坚硬。除了头。脚。尾其他部分均弹刀。在攻击频率和速度上偶觉得甚至比火龙还要强。甩尾附带毒属性比较烦人。作为唯一会咆哮的鸟龙种。黑狼的咆哮速度很快。经常令猎人防不胜防。另外。黑狼在发怒状态中是无视落穴的；本作黑狼只有村任务中出现。对于远程武器来说高台战法轻松而高效。黑狼鸟出现条件为大怪鸟讨伐10头

牙兽类

怪物名称：野猪王

拥有包覆着粗厚皮毛的身体和巨大锐牙的野猪头领。巨大的体形和獠牙是其显著特征。发现入侵者便会挥舞着獠牙以告诉向入侵者冲来。因为其体形巨大。身体各个部位肉质都发育的异常坚硬。野猪王的肉基本不可食用

1个人点评 大猪的攻击方式比较单一。基本就是转身＋直线冲撞。其冲撞分为2种。一种为快速短距离冲撞。游戏初期由于武器的不行。斩味下降后。如果大猪频繁使用短冲猎人很难找到安全的磨刀机会。另一种则是和普通野猪类似冲撞。准备时间较长。不过这期间大猪会一直跟踪锁定猎人。在其身体周围便可轻松回避。总体来说大猪和其他怪物一起出现时候才会比较有威胁。代表任务。上位牙兽逆袭／雪山电龙。

怪物名称：桃毛兽王

全身覆盖着暧昧粉色体毛的牙兽类怪物。桃毛兽群的领导者。相比食欲旺盛的小桃毛兽来说。桃毛王的食欲更加恐怖。不论在多么危险的情况下吃都是桃毛王生命的第一位。而且只要桃毛王认为能吃的。都会毫不犹豫吃下去。食欲旺盛的它习惯随时用尾巴卷着一些吃的。也正因为桃毛王任何食物都能吃。导致桃毛王的屁恶臭无比。

1个人点评 桃毛王是个比较讨巧的怪物了。咆哮方式居然是放屁。战斗中只要放下肉类它会放下猎人不顾直扑食物。一开始留着猫王的发型。破头后变成个小平头。中了落穴更是可爱之极。桃毛王最威胁的招数只能算是冲撞了。不过只要不贪刀回避起来也是十分容易的。其他招式都是出招较慢。破绽较大的。战斗时只要留意部分招数会有震荡效果。不要急于靠近进攻即可。火属性武器推荐。

怪物名称：雪狮子王

只在雪山栖息的白色牙兽种怪物。拥有极其强壮的身体和锋利无比的牙齿。是雪狮子群中的领导者。雪狮子王身体异常灵活。并且有着极强的跳跃能力。能够潜入厚雪中并自由移动。战斗中会指挥出潜伏在雪中的小雪狮突然向猎人发起进攻。

1个人点评 雪狮子王实力不可小视。要比桃毛王灵活很多。破绽大的招数不多。喷冰和震地算是攻击的好时机了。由于雪狮子有后跳这一出招极快的攻击方式。平常应尽量在其侧面移动。雪狮子擦

脸并抖动身体会令身上的染色玉效果消失。特别注意一下。火属性武器推荐。

怪物名称：金狮子

头上长着雄伟犄角。犹如猛牛般的牙兽种怪物。虽然目击到它的人很少。不过可以确定是一种极具攻击性的生物。因为其发怒时。全身大部分的体毛都会有黑色变为金黄色故被称为金狮子。很少有人在看见它后还能活下来的。金狮子是独来独往的高傲生物。有关它的一切还是个谜。

个人点评 游戏中最强的敌人之一。战斗中基本就是要站在金狮子右手边。其主要威胁招数就是Z字跳。霸王拳。后跳这三招。Z跳和70的相似。不过攻击判定相比70大了一些。中远距离最安全的躲避就是飞扑。近身的话只要一直保持在金狮子右手边就可以无视这招。霸王拳算是初见金狮子的噩梦了。左右攻击范围大。附带吹飞效果。收招附带震荡。不过依然靠右手站位就可无视。如果实在位置不好就向其身下滚吧。后跳是本人最烦的招数。主要是因为金狮子经常Z字跳击中猎人后马上就会后跳。这样在刚起身的时候金狮子正好要出下一招。基本猫车就来了。此时位置是处于中距离。其很多招数在这种距离是回避不能的。而且后跳只有在其发怒后才会频繁时候。金狮子怒后就算升到满级的霸龙套貌似也扛不下其两招。另外打金狮子一定要配耳栓。它发怒瞬间附带咆哮。没有耳栓十分危险。金狮子套装的关键素材尖角是必须破掉其头上双角才100%追加奖励1个。尾巴只有发怒时候才能砍落。落穴在其发怒后才会中。冰属性武器。霸弓推荐。

海鲜类

怪物名称：盾蟹

栖息在密林和沙漠。寄居在一角龙头骨内的巨大生物。主要以绿色植物为食。两只巨大的蟹螯十分坚硬无论进攻还是防守都堪称完美。受到过大伤害后盾蟹会潜入地下离开战场进行恢复或将身体缩入一角龙头壳内用螯形成一种绝对防御状态。

个人点评 不算难缠的怪物。没什么有威胁的攻击方式。只是注意下其跳起下压时候攻击范围很大。钻地突刺通常都会锁定猎人。有自标技能就能看见其准确位置。没有的话就不停的跑吧。其背壳要打断一角头壳上的角才算全破。大锤。笛子推荐。

怪物名称：镰蟹

在沼地和火山可以发现的巨大蓝色甲壳类生物。个性狡猾好战。通常藏身地下或洞窟顶部。伺机偷袭猎物。大而长的镰刀形蟹螯犹如刀子般锋利。镰蟹也因此而得名。和盾蟹不同。镰蟹会经常变换自己的背壳。

个人点评 和盾蟹完全不同攻击方式的甲壳怪物。进攻欲望很强。攻击频率和速度都很高。发怒后螯会完全展开。攻击范围更是大得惊人。360度回旋很容易吹飞近身战的猎人。张开双臂直冲猎人这招如果武器不能防御就只有飞扑才能回避。背壳破坏后它会立刻去换上新背壳。再次破坏才算全破。背壳共有三种。其中只有凯龙头壳才会在顶部向下喷水。镰蟹潜地威胁并不大。通常只是原地不动。鬼神斩破推荐。镰蟹的套装不管是初期的普套还是中期的S套技能都是非常王道。

怪物名称：砦蟹

已知存在的最大甲壳种怪物。寄居在老山龙头骨之中。偶尔会来袭击村庄和城镇。由于其体积过于巨大。外壳十分坚硬。一般武器的攻击都毫无作用。人们为了抵御其带来的灾难。特意在其出没的区域建筑起迎击用砦。砦蟹十分稀少。如何繁殖至今依然不得而知。

个人点评 一个比较无聊的怪物。砦蟹很少主动攻击猎人。近身武器一定要装备耐震技能。主要攻击其四肢。首先分别攻击四肢至暗红色。随后继续攻击令其变为亮红色。此时等待其站起后攻击到其倒地。四肢便会恢复原样。破坏完成。过关很大几率追加奖励砦蟹尖爪。背壳与盾蟹类似。断角后才算全破。跳入口中的时机是在其开炮后。龙属性武器推荐。

怪物名称：砂龙王

栖息在气候变化无常的沙漠。是砂龙群的领导者。拥有比普通砂龙将近2倍的身体。皮肤颜色也比普通砂龙更加暗淡。由于常年在沙漠生存。为了适应沙漠机器恶劣的气候。砂龙会将身体潜伏在沙子深处。通过长时间的进化。鳞片和背鳍都变得十分锋利。拥有了能在沙子中自由移动的能力。当发现猎人时候便会从地下钻出来进行攻击。

个人点评 总的来说不算难缠的怪物。只要带有音暴弹战斗就会比较容易。不过RP不好的可能会经常音暴轰上来它就立刻就钻回去。招式方面全部都是水龙的弱化版。喷沙是不可能命中的。甩尾范围不大。而且动作相对慢些。铁靠速度比水龙慢很多。判定也小很多。近身战其实只有小心其原地踏步时候脚蹭血就可以了。部位破坏方面。由于砂龙很高。近身想直接攻击背鳍是不可能的。所以要在其刚被轰出地面时候马上去攻击背部。或者多攻击脚部将其推倒后击中攻击。相对来说背鳍十分脆弱打不了几下就会破掉。砂龙推荐破鳍后捕获。笔者感觉这代的砂龙桃鳍就好像上代的黑卷。奖励几率其实不低。可是有人就是没有。而且需求量很大。如果想做砂龙U的话一套就需要10多个桃鳍。雷或冰属性武器推荐。

怪物名称：水龙

生活在沙漠和密林中的巨大两栖怪物。拥有巨大的背鳍。水龙原本是飞龙的一种。由于长时间生活在水中。翼渐渐进化为鳍。失去了飞行能力却获得了超强的游泳能力。是绝对的水中霸主。

1个人点评。这代水龙攻击力大幅提升。笔者曾在穿着未强化的银火弩套 140 的满血被其下水前的快速行走秒杀。另外水龙的。铁靠。甩尾无论是攻击力。速度还是范围都是和砂龙截然不同的。近身战要绝对的小心。水龙体形往往十分巨大。近身武器只有在其喷水时才能打到其头部。平时只能老老实实的打脚推倒。部位破坏方面。近身推倒或放落穴破鳍。打水龙十分建议远程武器。贯通打水龙实在是爽。近战的话推荐能防御的雷属武器。

2翠水龙。由水龙突变而成的亚种。长时间在水中的更深处生活。全身鳞片以变为青绿色。故被成为翠水。在深水中生活的翠水与水龙相比。身体更巨大。鳞片更坚硬。体力更高。不过攻击习性还是和水龙一样。相同方法应战即可。再提一下。与水龙和翠水的战斗。战斗中最好带有音暴或青蛙鱼饵。或有弩手带有撤甲弹。将水龙轰上岸。不过这三种方法上岸后水龙都是直接愤怒状态的。

PS。水龙套装从上代偶就没见人穿出来战斗过。这代貌似依然是这样。可怜的水龙套啊。外观和技能实在是…。

飞龙

怪物名称：轰龙

保持着原始风貌的飞龙。性格极其凶暴。拥有超强壮的四肢。很少飞行。超快的爬行速度没有猎物能逃脱其猎杀。强有力的爪击和咬击都拥有着致命的杀伤力。经常出没于雪山的轰龙喜欢以波波怪为食。

1个人点评。MHP2 的招牌怪物。取代了火龙一家成为了新一代新人杀手。很成功的怪物。初次见面往往会死在其各种招数下。闪光命中后轰龙是除古龙外最不老实的怪物。除了不使用火车外其他招式在中闪状态下全可能使用。以速度见长的轰龙被激怒后速度会更加恐怖。攻击会显得密不透风。战斗时多处在其左手边比较安全。招式方面轰龙通常以火车作为主要攻击手段。对于火车猎人应该保持其侧面而且距离不要太远。躲避时尽量不要飞扑。不然火车三连可不是闹着玩的。吹雪（沙）远距离还是比较容易躲避的。中近距离小轰正对您用这招。就华丽的飞扑吧。不过下一招多半就躲不开了。烧香拜佛吧。另外注意一下就是其推完后尾巴会有摆动。这时尾巴也是有攻击判定的。不可急于上前。原地陀螺。这招偶现在也不太明白判定到底如何。贴在其身下有时无事有时被吹飞。总之站在其左手边就能无视。这招相对右手边判定范围较大。而且带有风压效果。轰龙的咆哮很强。需要高耳才能无视。其咆哮时候会附带一次近距离攻击判定。好在咆哮前准备时间较长。猎人有充分时间进行回避。战斗中麻穴是绝对的主力道具。全破后应击中攻击轰龙四肢使其倒地以获得更多的攻击机会。雷属性武器推荐。轰龙 S 套对于新手来说是绝对王道套装。

怪物名称：雄火龙

身体上包裹着如同炙热火焰般深红色鳞片的雄性飞龙。主要在天空中盘旋。巡视自己的领地并寻觅食物。一旦发现入侵者便会从高空急袭。用其带有剧毒的龙爪先削弱对手。而后通过连续攻击致死对手。被猎人称为天空之王者。

1个人点评。怪物猎人系列的标志。MHP 时代绝对讨伐数量最多的怪物。综合实力很强。擅长空战。本作雄火实力有所提升。主要原因在于其发怒后攻击力提升很多。被攻击后损血超多。新老猎人都应小心应战。最具威胁的火车连接后跃喷火有所强化。火龙使用此招频率上升。而且喷火会锁定猎人。好在雄火龙相对苍银来说还是比较喜欢地面喷火的。给猎人攻击头部的机会还是比较多的。推荐龙属性武器攻击头部。

2苍火龙。由雄火龙突变而成的亚种。全身鳞片由火炎般的红色变为苍蓝色。攻击方式和雄火没什么区别。只是发怒时攻击力↑50%&速度↑40%。苍火速度上比较快。很少使用地面喷火。而且十分爱飞。最好用闪光封锁其行动速杀。苍火龙耐性比雄火龙要高。但失衡耐性较低可以平时击中攻击脚部来推倒获得更多进攻机会。

3银火龙。由雄火龙突变再突变成的世间极少极少的火龙稀少种。全身覆盖着就算在黑夜中也能闪出耀眼光芒的银色鳞片。只出现在神秘古塔的神秘飞龙。由于巨大的突变银火龙对龙属完全不感冒。只有雷属性武器能对其造成有效的伤害。弱点也由头部变为翅膀。银火发怒时攻击力↑40%&防御力↑10%&速度↑40%。银火速度十分快。攻击频率更加密不透风。闪光依然是封锁其行动的最佳道具。另外银火耐气绝很差。用大锤可以轻易就将其敲晕。

PS：本作银火讨伐红玉奖励几率大增。一局拿个 3/4 个玉不是问题。而且雄火 S 苍火 S 一套都只要 2 玉。使得火龙玉不再怨念。不过逆鳞需求量变大让部分猎人怨念不已。很多猎人手中玉要比逆鳞多很多。

怪物名称：雌火龙

身上布满深绿色鳞片的雌性火龙。在密林森丘等地都能看到其踪影。由于其幼崽基本没有自我保护能力。所以飞龙幼崽也是很多中型怪物的目标。为了保护幼崽雌火龙需要经常留在地面保护。飞行能力有所退化。但双脚变得十分有力。擅长快速的奔跑捕获猎物。与雄火龙不同。雌火龙不仅龙爪上有剧毒。尾巴尖部也含有剧毒。雌龙由于经常要防

御外来偷袭幼崽的怪物。自身性格变得十分暴躁。体内积攒的火气爆发出来也要比雄龙大许多。

1个人点评。同样是怪物猎人系列的标志。和其老公不同。雌火擅长地面战。基本没有空中招式。雄火最具威胁的后跃喷火雌火不会使用。火球3连和倒挂2连是雌火的招牌攻击方式。本作火球3连貌似对喷火时头部侧面判定较大。急于进攻多半会莫名其妙的被击中。倒挂2连算是比较有威胁的招数了。说它有威胁主要因为从准备动作无法判断是不是2连。减少此招威力尽早断尾吧。注意的是倒挂时雌火的脚和尾都有攻击判定。断尾后一次倒挂结束后就可以大胆攻击了。发现是2连后赶快滚身出双脚位置即可躲避。龙车3连笔者也一度十分头疼。由于龙车3连起动那下有极强的追尾性。中距离不防御或飞扑几乎无法躲避。而后其还有2次攻击防御的话耐力足尚好。飞扑的话就十分危险了。经过一段时间与雌火交战。笔者提供一点小心得以供参考。龙车3连发动后。不要向侧面跑。要向其冲的同方向跑。当然肯定跑不过啦。不过经过一段距离奔跑后雌火通常会在到猎人身边时停下发动后2下。后基本就是顶一下而已。就十分容易回避了。龙属性武器推荐

2樱火龙。雌火龙突变而成的亚种。全身覆盖着暧昧粉红色鳞片的飞龙。传说性情温和的樱火龙默默守护着一个命运坎坷的少女。不过经过无数猎人与之交手证实。樱火龙性情十分暴躁。攻击欲望极强。就算身负重伤也会继续战斗。攻击方式和雌火没有区别。只是肉质发生了变化。斩味不好的武器除了攻击弱点和脚部外都会弹刀。耐龙有所上升。发怒后攻击力↑30%&速度↑30%

3金火龙。由雌火龙突变再突变成的世间极少极少的雌火龙稀少种。全身金色鳞片是高贵与美丽的完美象征。是世间最美丽的物种之一。据说如果用金火龙素材做出的防具即使在黑暗中也能闪耀光芒。也有传说当金火龙与银火龙相遇之时就是世界末日之时。由于突变使得金火同样不吃龙属只吃雷属。弱点一样变为翅膀。发怒后攻击力↑40%&防御力↑10%&速度↑40%。其发怒后近身战会连续使用倒挂。金火套也是本作刷素材的不二选择。

怪物名称：电龙

栖息在潮湿阴暗洞窟内的飞龙。由于长时间生活在光线严重不足的洞内。眼睛已经完全退化。相对嗅觉变得异常灵敏。电龙全身没有像其他飞龙那样坚硬的鳞片。取而代之的是十分柔软并具有吸附能力的皮肤。平时电龙喜欢吸附在洞窟顶部。等待猎物出现。用其能够自由伸缩的头部从洞顶突然袭击猎物。对于偷袭失败的猎物。电龙会立刻从洞顶跳压下来。通过其体内特殊的发电器官吐出极具麻痹性的电波击倒猎物。

1个人点评。白肉球本作没什么太大改变。依然十分容易失衡倒地。招式方面发怒后追加一招带电飞扑。只得注意的是带电飞扑的高度有所增加。例如在雪山6区高台。其普通飞扑是无法上台的。但带电飞扑就能直接飞上高台。电龙移动比较缓慢。每一招都很慢而且破绽很大。攻击的机会十分多。不过其每招的威力都不可小视。三两下解决猎人是很正常的。高吼应该是肉球威胁最大的招数了。高耳或能防御的武器会安全不少。电龙的部位破坏是要将其头部和背部全部破坏掉才能获得相应的报酬。白电龙最好用火属性武器。推荐配有防御性能+1的套装用火属性统枪。爽啊爽啊…

2赤电龙。由电龙突变而成的亚种。表皮颜色为灾难的血红色。不禁令人毛骨悚然。变异为红色后电龙自身发生的翻天覆地的改变。血量要比白电高出很多。耐性方面水属取代火属成为赤电的克星。招式上赤电追加一招头部乱舞。出招相当迅速。如果赶上体形很大的赤电乱舞的范围更是大的离谱。不过通常猎人攻击电龙都是在其身体侧面。所以这招基本废了…

怪物名称：一角龙

栖息在沙漠附近。头顶长有一根巨大的角而得名一角龙。能够使用那根坚硬无比的角分开砂地钻入地下。并在砂地下潜行。一角龙叫声异常的高亢。战斗中一角龙经常凭借高分贝的声音震慑同类入侵者。这种叫声也是雄性向雌性的求爱信息。不过这种特殊频率的声音对猎人的耳朵绝对是种摧残。前作科科特村的村长在年轻的时候曾经凭借一人之力打倒过一角龙。这个故事至今还在光为流传…

1个人点评。一角龙只有村任务中出现。其实力相对还是较弱的。后期装备齐全后再打一角就是虐杀了。与其战斗。音暴/闪光/染色是必备道具。武器方面不能防御的最好配上高耳技能。首先要断尾。这样其2种甩尾招式威胁大大降低。由于角龙个子较高平时想攻击头部或弱点尾部都不容易。所以主要是推倒流战术。其钻地时。最后尾巴潜入地下时猎人所站位置的直线上就是它出来的位置。只要准确的跑位就能安全进行一些恢复工作。另外本作角龙倒地时候也能够断角的。算是比较厚道的改变了。冰属/雷属武器推荐。

2白一角龙。由一角突变而成的亚种。全身覆盖着雪白的甲壳。血量上比一角高些。其甲壳硬度比一角龙高很多。所以白一角素材非常珍贵。不过白一角在攻击方式与一角没有任何区别。耐性方面也与一角龙相同。上代水属在本作中对白一角无效。发怒后攻击力↑50%&速度↑40%

PS:由于一角龙心脏这一珍惜素材只能从2种一角龙身上剥取。所以推荐将其杀死。

怪物名称：角龙

只栖息在沙漠中的飞龙。体形巨大。头上长有

2根巨大的角。能够快速分开地面砂子钻入地下。并在地下快速突进。犹如锤子盘坚硬的尾巴仿佛能够将一切击碎。角龙个性十分好战。经常为了争夺地盘同类间展开激战。十分强悍的飞龙。是速度与力量的完美结合。

1个人点评。上代的最强怪物之一。本作削弱了不少。体力。攻击力。速度都有所下降。基本战法和一角龙类似。配备高级耳栓会安全很多。音暴和闪光依然封锁角龙进攻的有利道具。不过本作中高台卡角不再王道了。其撞击时会令高台上产生震荡效果。(貌似角龙也很少去有高台区域)龙属性武器推荐。

2黑角龙 角龙突变而成的亚种。一身漆黑甲壳的黑角龙在体力。攻击力。速度上都高于角龙。战法上与角龙没有区别。黑角弱冰。不过仅限头部。所以如果是单人战斗还是推荐用龙属武器修脚的好。上代令无数猎人怨念的黑卷角本作成为量产货。任何难度破双角都会给。

PS由于角龙体力较高。所以为了节省时间推荐捕获。角龙当体力下降时。受到任何攻击都会马上进入愤怒状态。此时便可着手捕获。

怪物名称：岩龙

生活在火山的中型飞龙。是凯龙的幼体。身体甲壳无论硬度还是外形都与岩石极其相似。因此得名岩龙。由于体形较小。岩龙经常会成为一些大型怪物攻击的对象。为确保自身能够顺利成长为凯龙。岩龙平时会拟态为岩石。将身体藏匿于地面以下。只有当猎物经过身边时才会突然跃出地面。

1个人点评。本作岩龙变化不小。咆哮等级变为强。这点算是比较麻烦的。又是要配备高耳技能才能高效对其攻击。而且岩龙这回在战斗进行到一定时间后会突然钻入地下换区。 招数方面只增加了类似凯龙火气喷射的招数。不过此招有时会喷出激光有时却是虚招。由于其全身甲壳较硬。推荐使用龙属双刀配落穴乱舞腹部。基本可以轻松搞定的怪物。

怪物名称：铠龙

生活在火山地带的巨大飞龙。全身如同铠甲般厚而坚硬的皮肤能够抵挡火山炙热岩浆的高温。普通武器更是无法伤其分毫。因此得名铠龙称号。愤怒的凯龙会从口中喷出极高温度的火焰射线。加之身形过于庞大。铠龙几乎没有对手。

1个人点评。 又是一个被强化的怪物。咆哮同岩龙一样变为强(废话！儿子都是高吼当爹自然也得是高吼)。弱点在腹部。不过其会用铁靠。放屁。甩尾阻止猎人攻击。面对白铠最好的速杀方法还是落穴流。上位铠龙会使用火焰喷射的超强化版。火焰横甩。其攻击范围几乎为铠龙头前120度。攻击力超强。远程武器猎人的恶梦。好在上位白铠黑凯的场所都有可利用的高台战术。基本远程猎人还是比较安全的。另外上位凯龙尾巴上能够剥取到凯龙究级素材-铠龙延髓。使本作对凯龙断尾变得尤为重要。龙属性武器推荐

2黑凯龙。 由铠龙突变而成的亚种。全身漆黑的坚壳在强度上超越普通凯龙。在血量和攻击力上比铠龙高上不少。耐性方面。黑铠唯一只弱水属性。发怒后攻击力↑50%&防御力↑20%&速度↑30%。与喜欢冲撞的白铠不同。黑铠基本都是在原地不停的喷火。加上上位黑凯是在只有一区能放落穴的沼地。没有水属武器与黑铠的战斗会异常艰苦。战法上个人推荐多人水双+麻穴的虐杀流。单人的话推荐老山霸配心眼。防御性能+1。防御强化技能用海王统枪戳肚子。或者用防御强化配真奥也是不错的选择。

怪物名称：霸龙

被谜所包围的巨大飞龙。黑色之神。火山暴君是不同地区人们对其的称呼。由于其身体太大。性格凶暴。猎人工会习惯称之为霸龙…

1个人点评。 新增怪物中最肉的一个。虽说是飞龙种。不过居然不会飞。初次交手就能感觉其很肉。缓慢的移动。缓慢的招数。肥厚的肉质。打起来就爽。招式方面。

NO1 火车。霸龙火车分两种。一种比较快速长大嘴过来的有攻击判定。另一种相对较慢的没有攻击判定。不过其火车速度虽然不快。但追尾极强。基本得靠飞扑回避。

NO2 甩尾。攻击力和范围都大的惊人。不过出招速度很慢。而且只会向其身体左边甩。躲起来还是比较容易的。也是进攻的好时机。

NO3 黑风。准备时间长。攻击力据说超高(偶没中过不敢断言…)基本不可能命中的招数

NO4 高吼。貌似霸龙最具威胁的招数。准备时间长。附带一次攻击判定。同时地面无规律喷射岩浆。此招如果其吼时猎人已在攻击判定范围内。防御后便可马上攻击腿部。如果吼时站在判定外那就老老实实的躲会岩浆吧。除非用枪统类武器防御前进挡一次才可进攻。另外要注意的是吼前猎人站位过于靠近霸龙。那就要向反方向防御才可(表问偶原因。偶也不知道)

NO5 毒牙。对于主要在肚子下战斗的猎人。被此招攻击可能性不大。这招攻击力不错。而且附带令猎人处在长时间防御力减半效果。不过吃个忍耐种便可恢复正常状态。

NO6 钻地。钻的也慢。出来也慢。钻和出都头部附近带有一次攻击判定。霸龙潜入地下后地面会无规律喷岩浆。最后相同位置2次喷射的地方就是其出来的地方。其出来时候是磨刀恢复的好时机。

NO7 重压。双脚直立而后奋力下压。准备时间很长。偶只能说千万表被压。就算防御也损血相当

多。其下压体外会有震荡效果。防御后反击吧。判断下压和吼的方法很简单。前爪自然下垂的是高吼。前爪上扬的是下压。

霸龙貌似就这些招数。熟悉后霸龙就真真正正是块肉了。部位破坏方面。尾巴和第二根大牙要体力 30% 以下才能断。耐性方面。龙属是不二的选择。推荐独龙剑苍鬼。因为其龙属高。斩味好。多人嘛。无耻的闪光流虐杀就行了。霸龙套装和霸弓逆天轰鸣使得其他套装和武器都逊色不少…

怪物名称：麒麟

极为罕见的古龙种怪物。人们习惯称其为幻兽。麒麟体形和大小都与马相似。但头上长有一根螺旋状的独角。雪白的鬃毛闪耀着神圣的光辉。麒麟全身都散发着高贵的气质。曾见过的麒麟的猎人说其能够自由操控闪电。至于麒麟的生态仍然不为人知。

1 个人点评。70 貌似是本作削弱最多的怪物了。速度上和体力上都下降不少。不过其发怒后倒是恢复了几分上代 70 的威力。招式方面基本没改变。只要站在其右手边便可无视 70 所有招数。由于 70 耐睡眠很低。而且血少。可以用睡眠片 + 爆弹强化战术。效果不错。正常战嘛。70 基本不吃属性。推荐用物攻高的锤子。角龙锤是最佳选择。技能方面最好穿有匠。龙耐比较理想的套装。上位 70 推荐打梦幻泡影。感觉上位单 70 的血量比双 70 血量总和还多不少。

怪物名称：老山龙

最为古老的怪物之一。拥有令人无法想象的巨大身体。但性情倒是十分温和。由于老山是一种周期性很强的生物。所以其会定期前往远离自身栖息地的地方进行交配繁殖。但其行进一路上要经过很多人类部落。这一时期老山龙的性情会变得狂躁。对于阻碍其前进的任何障碍物都会毫不留情的摧毁。人类为了防御其进攻建造起防御用砦。来抵御老山的攻击。

1 个人点评。厄…由于老山和亚种岩山基本没有差别这里就一起说了…老山战依然和上代一样无聊。枯燥乏味的战斗。老山玉刷到 10 个就基本可以收手了。近战地点不用多说了。远程方面。单人金狮子弩套火事 2+ 猫饭火事用霸弓全破。5 区一出来便可杀死。配出快速剥取算是远程猎人刷玉的不错选择了。双刀方面。顶级镰蟹双刀单人全程强走可以击杀岩山。本作岩山破坏角。背。左肩。右肩都是有 2% 几率奖励红玉的。加上本体剥取 3% 能挖到玉。理论上出玉几率应该很高。不过这种东西还是讲人品的。呵呵。

怪物名称：钢龙

拥有如钢铁一般光泽甲壳和巨大翅膀的古龙种。有着操控大气之风的能力。人们也喜欢称其风翔龙。在密林和雪山经常能够发现其踪迹。由于钢龙十分擅长飞行。其在战斗时基本攻击都是从空中发动。。

1 个人点评。最先与猎人们见面的古龙。笔者最讨厌的怪物。原因就是其太太太太爱飞了。还有那万恶的龙风墙。一场战斗要耗费不少的闪光和时间。招式方面在天是龙。在地是虫。地面上只有左右爪击。喷风和后跳。都是好躲的招数。在空中的钢龙就疯狂许多了。任何招式损血都很多。而且其相当灵活。闪光的时机也不太容易把握。钢龙所有招式的威胁其实都是来自于那护体的风墙。战斗时一定先破头。去掉其风墙。这样一来钢龙的战斗力就削弱了 70% 左右。武器方面龙属是不二的选择。在所有古龙中钢龙貌似是特殊耐性最差的。其被麻痹和中毒的时间都非常长。多人联机带把毒武器能让钢龙一直处于无风墙状态。

2 锈钢龙。钢龙金属般的甲壳长期暴露在空气中而被氧化。在其甲壳表面生成铁锈。使得钢龙在外观上发生一定的改变。这种形态持续一段时间后钢龙会飞到离人类居住所较远的雪山顶部进行蜕皮。蜕皮后钢龙原来身体上因战斗留下的伤痕会完全消失。由于其蜕皮地点人类极难到达。钢龙为什么会有如此特性也就无人知晓了。战斗方面。锈钢龙在各个方面都于钢龙相同。用同样方法应战即可。

钢龙 / 锈钢龙破头条件。体力下 60% 以下。破翼条件。翅膀伤害储蓄值超过 160 之后在其正常状态下攻击到翅膀一次。断尾。体力下 30% 以下

PS: 由于锈钢龙的剥取。报酬。掉落物。破坏报酬都于下位钢龙一样。偶就不单独列表了。

怪物名称：霞龙

被发现次数极其稀少的古龙种。拥有与周围环境同化而完全隐形的特殊能力。其体内分泌出的神奇液体能够迅速与人体内糖类发生反映生成大量的乳酸。其后果就是令人感到极为疲倦。无法继续战斗。总之霞龙的一切一切都是未解的谜。

1 个人点评。可能是游戏中最无耻的怪物了。隐身。偷盗。耐力降到最低。防御下降一半都是十分麻烦的。破角断尾后霞龙才会完全现形。战斗时一定要带解毒。由于霞龙的大面积放毒出招速度奇快。基本近身战猎人很难回避。偷盗的舌头就不太可能命中猎人了。近战主要在其侧面攻击。舌头无视。爪击的威胁相对大些。范围很大。侧面稍靠近头的位置也会被攻击到。尾巴那招虽然有 4 次的龙风压判定。不过基本是没威胁的招式。第 4 次结束后便可攻击其侧面了。龙车是霞龙攻击力最大的招数了。远距离它龙车过来时最好给它个音暴。能令它短时间现形。而且还有掉落物。（注意的是音暴在霞龙任何攻击状态下都是有效的）相比其他怪物的龙车来。霞龙的攻击判定小了很多。只要不是很正面就很容易回避。霞龙平时头会抬的很高。所以

单人战使用龙火好些。属性方面霞龙弱火貌似多一些。火属龙属都是不错的选择。

霞龙破头条件。体力下 60% 以下。断尾。体力下 30% 以下：

PS: 霞龙皮质较硬。推荐配心眼。战前买上些草药准备给它偷。定期给它扔个染色。站位上主要站在其右手边。打霞龙其实也是挺无聊的。

怪物名称：炎妃龙

能够喷射高温的灼热火气。性格凶残无比的雌性炎龙。在很早研究古龙种的时候炎妃龙与炎王龙被为人们所认知。炎龙全身都被高温火气所包围。并拥有操控火气的能力。是种极危险的古龙。由于是雌性而且头上犄角犹如王冠一般。人们才称其为炎妃。

1个人点评。古龙种都有比较讨厌的地方。全身的火墙会不断消耗近身猎人的体力。由于考虑到有技能地形效果减轻［大］的套装在其他技能和耐性方面不太适合与炎王炎妃战斗。所以还是快速找机会攻击其头部令其倒地的好。招数方面。范围爆炸只要站在其头部靠右的稍远处就能轻松回避。2种爪击的范围比较大攻击头部的猎人需要提前回避。甩尾就是攻击的好时机了。飞起喷火使用频率不高。也相当容易回避。炎妃炎王最危险的招数就是龙车了。速度快。攻击力高。左右修正幅度都大得惊人。中距离这招的威胁通常是致命的。最安全的方法就是不要远离其身体侧面。炎妃攻击连续性很强。所以不是万不得已不要使用飞扑。炎妃战法同样是先要破头消除其火墙。不过没了火墙她也是一样的骁勇。本作没有上位炎妃算是比较可惜的了。

炎妃龙破头条件。体力下 60% 以下。破翼条件。翅膀伤害储蓄值超过 160 之后在其正常状态下攻击到翅膀一次。断尾。体力下 30% 以下。

怪物名称：炎王龙

被古龙观测所记载为特危险种的的赤鳞炎龙。有着火红的鳞甲。比炎妃更为暴躁的性格。身体散发出比炎妃更为高温的火气。很少有猎人看见炎龙夫妻还能活着。因此猎人中流传着无论遇到哪一个都千万不要去招惹的警句。通过长期研究人们发现其面积巨大的爆炸是先将翅膀上的鳞粉向四方散开。然后通过牙齿的猛烈撞击出的火花引爆。炎王龙是名副其实的火焰帝王。

1个人点评。所有招式都与炎妃一样。打法上也基本一致。所注意的是上位炎王攻击力高的吓人。战斗时需要加倍小心。官方提供的 JUMP 炎帝的凯旋任务中其攻击力更是令人无语。而且超强的防御力使得其失衡倒地变得异常困难。单人战 JUMP 炎王最安全的方法就是双火事霸弓高台战术。大概 30 分钟左右能够杀死。

炎王龙破头条件。体力下 60% 以下。破翼条件。翅膀伤害储蓄值超过 180 之后在其正常状态下攻击到翅膀一次。断尾。体力下 30% 以下

PS。闪光对炎王炎妃的作用只能是用来喝血磨刀。

怪物名称：黑龙

从古代就一直流传的传说中的黑龙。据说一流的猎人曾经与其交战过。除此之外。黑龙的一切都是谜。

1个人点评。能力有所上升。基本还是很容易对付的。在打法上要稍作调整。原因是本作黑龙转身时腿外侧具有攻击判定。而且蹭血严重。貌似黑龙这次的智商也有所提高。不会被猎人顶着大腿去长时间撞墙。飞起后判断其行动后依然要趁其下落时乱舞头部给予高伤害。破坏方面角和眼双刀很容易就能破掉。翅膀则需要远程武器的支援了。龙属性武器推荐

PS。本作集会黑龙血量很足。单人杀起来还是比较麻烦的。推荐打下载黑龙。血量较少。单人双刀基本 25 分钟就杀了。

怪物名称：红黑龙

传说有黑龙突变而成的亚种。据说有人在火山目击过其身影。虽然红黑龙的一切都不为人知。但其出现一般都被认为是灾难的降临。

1个人点评。与上代最大的改变就是本作红黑不会金身。只是像其他怪物一样的发怒。打法上要做不小的改变。和黑龙一样。红黑转身时蹭血十分严重。如果还是后腿站位打法。那乱舞时机要提前以保证乱舞结束后有时间滚身出腿蹭血的范围。其他方面基本和上代一样。只是攻击力有所下降。远程方面就算四把神岛轰扩 2 一场也不能杀死集会红黑。单人霸弓要 4 场才能杀死。可见集会红黑血量之足。有条件联机的朋友还是无耻的残红黑无限刷战术吧。龙属性武器推荐。

怪物名称：祖龙

传说是世间一切龙的祖先。不过并不曾有人见过其身影。祖龙的一切都不为人知。是传说中的传说之龙。

1个人点评。本作的新增 BOSS。最终最强的敌人。祖龙招式与红黑类似只不过基本都是秒人的。飞行道具变成红色的闪电。爪击能够左右开弓。由于祖龙的咆哮落雷有一个点就是我们近身战红黑的左后退部。所以近身战的猎人要在其腿前侧面一点。远程方面单人霸弓是不二的选择。要以大暴弹 G 来主攻其金身状态。30 内应该足以解决。祖龙飞起后会向三方向移动。除了塔顶外其他两处都是会闪电三连或俯冲。基本命中不能的。塔顶的话就是大范围落雷。入口处算是最安全的回避场所了。用龙属武器或多人扩散华丽的战吧。祖龙剑弩套在外观上是绝对无敌的华丽哦。

－完－

怪物猎人2G

中文名：怪物猎人 携带版 2ndG	ISO容量：854MB
原名：Monster Hunter Portable 2nd. G	
厂商：CAPCOM CO., LTD.	游戏类型：ACT
发行日期：2008.03.27	版本：简体中文
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/	

评分 9.0



游戏简介：

继承《怪物猎人：携带版 2》优良血统的本作，相对于《怪物猎人：携带版 2》，不但增加了武器、场景、任务，并且在接受任务时可以选择更高的“G 级”难度。玩家还可以在本作中使用《怪物猎人：携带版 2》的记录，这样一来，各位努力获得的装备就不会白白浪费啦！

《携带版 2 G》还有一个巨大的改变就是，这一次即使没有朋友陪你联机，你也不再是一个孤单的猎人，本次将有《怪物猎人》系列的形象代言猫作为你的伙伴，与你共进退、一同杀敌！

MHP2G 村长——集会所全任务长枪攻略之：

黑狼鸟

弱点：头 弱属性：水

破坏部位：头，翼，尾

黑狼鸟其实速度不能算快，但是为什么很多人说它快，是因为它启动快，怒后的鸟车没有任何预兆动作，枪打法可以说是侧面刺头。主要时间是在其横咬一下，火球后，和 WS 的怪叫后使用拔枪刺打头再看情况上刺。黑狼鸟叫之前会有个原地恐吓的动作。之后较大几率是吼叫，还有一定几率是转身龙车，吼叫完档了就戳一下后跳脱离正面减少被龙车几率，移开后可以继续移或者转入防御，切记防御龙车需要防御性能 +1 才没有僵直。黑狼鸟也会喷火球，还有三连喷，这个时候就是攻击头部或者断尾的最好时机。千万不能错过，由于黑狼鸟肉质比较硬会弹刀，所以甩尾和后空翻甩尾等优先考虑回避，防御也可以，中了的话可是会中毒的。向前连续啄咬回避方式基本同大怪鸟，不行就防御。黑狼鸟最怕的就是连续龙车，所以实在跟不上节奏就防御反击，慢慢来，血少了后会变一打就怒状态，实在不行还有更绝的 WS 流。。不管什么武器，打黑狼鸟禁忌正面，所有攻击从侧面进行。还有有时候黑狼鸟喷火球会在很近的距离就爆炸了，如果是在正侧面的话是不会有事，如果是想从侧前放跑来想占点便宜就要注意了

MHP2G 村长——集会所全任务长枪攻略之：

水龙

弱点：腹 弱属性：火，雷

破坏部位，背鳍

水龙是新人的又一道坎，近战打水龙都是有一定风险的，而水龙最有威胁的招数就数万恶的铁山靠，当水龙出铁山靠时，全身都有判定，而新手对于回避无敌时间没什么概念，所以推荐使用防御性能 +1 防御，防御后其铁山靠后立即对其弱点腹部展开反击。3 枪后转入防御观察它的下一步动作稳扎稳打还是比较安全的，如果觉得怕怕，就可以站在铁山靠打不到的地方收枪状态引诱它喷水。如果是站立喷水的话立即侧面飞扑，如果喷水就立即跑去刺颈（打腹部也可以，伤害高，头前弹刀）。

这个方法安全保险就是速度慢，只需要防御住水龙的伪蛇行就可以了，本作中伪蛇行攻击力相当高。2G 追加新攻击方式陆地站立喷水，这样站在不远不近的地方就不大安全了，要么站在腹下，要么远些，不过出招也有比较明显的征兆，应该不那么容易打中人。打水龙时切记带上音爆弹和青蛙鱼饵角笛什么的，吸引它的注意以便在陆地上战斗，如果想增加输出，可以在水龙下水地点放置落穴，注意水龙回水时的踩踏，那伤害比铁山靠还可怕，注意回避或者防御。

MHP2G 村长——集会所全任务长枪攻略之：

电龙

弱点：头，颈 弱属性：火（红电龙弱水）

破坏部位：头，背

长枪打电龙最好有防御性能 +1，像村 2 的紧急就是用战斗剑士和白速龙混装打千里珠出自动标示和防御性能。枪电龙最主要的攻击时机是全身放电，由于发动防御性能 +1，所以全身放电可以完美防御掉。

全身放电看似时间很长，但是其实只有一次判定，所以以等防御完后立即对头部进行反击。（我这打屁股

了）。电龙怒后动作加快，保险点的话就防御了戳两下再看情况吧，如果一直用全身放电，这个电龙是死的很快的。由于长枪有盾，所以耳栓之类一般是不去配备的，所以电龙雄叫的时候要注意防御（盾可以隔音），电龙咆哮前会先有一个收缩脖子的动作。如果发现了的话就立刻转入防御，如果来不及了最好在其侧面，这样降低被吼叫＋其他招数连击的可能性。甩尾，这招也实在是囧。那么短小的尾巴判定也同样小，一般不会有人中吧，如果发现大点的话就拿盾防御吧，命是排在第一位的。电龙的喷电球有防御性能也不能防御，要防御的话必要防御强化，不过就是有防御强化防了也会掉很多血，而喷电球准备时间长，所以防御强化完全没有必要，这招威力超大而且中了会麻痹，基本等于是交代了。申脖子前咬，没用的招数，反而能赚点伤害。如果在正面的话记得防御，等防御完后立即反击。电老又一招，带电飞扑，这招威力超大，就算有防御性能+2防御了也会掉血后退，所以推荐发现了就侧移让开，带电飞扑要完全离地才有伤害判定红电龙和白电龙相比没什么明显变化，红电龙主要是多了招向前方一个比较大扇形范围的甩脖子攻击，不过枪是进身的一般没机会中，还有个就是2G新的带电行走，这个让开就可以了，一般怒后才有这样的招，而且你近身时一般是不会出这招的。

MHP2G 村长——集会所全任务长枪攻略之：

大名盾蟹

弱点：头，弱属性：雷

破坏部位：壳，钳

速度一般，不过有点麻烦，不过长枪装备了防御性能+1后对付它就实在太简单了，几乎所有地面招数都能防御。防御时最好小幅活动以适当回复些耐力。如果想轻松打的话可以用防守反击战术（防御刺。。注意耐力就行）有时候盾蟹会进入防御模式。这个时候打它都是弹刀的，在这时就收枪对其丢一音爆弹，在这后它就会发傻一段时间。

在这时就抓紧时间对其面目猛攻击吧。说来盾蟹值得注意的一点是钻地，而钻地后通常会有3种情况。

1：没反应过一会原地钻起来。

2：会从你的脚下钻起来，如果是在你旁边钻起的话之前一瞬间地面会有微微震动，钻地后向侧面跑，发现有震动时加速跑就没事。

3：在你脚下凸起一次后就到处乱凸，挺烦人，判断方法如前，如果还中那是RP不好…… 来不及的话就防御。

盾蟹的重压，重压前会有一个收脚的动作，当看到这就可以防御了，2G里多了个方向追踪性，后跳一下防御也就可以了，要防御性能。

喷水威力很大，之前会有两个钳子盖住嘴巴的动作。吐水时两爪都有判定，威力小些。2G里还多了一招，以背壳向后连顶，攻击颇高，有防御性能也有小幅僵直，不过有明显出招预兆。很容易回避，而且只有人在它背后时才有可能能出这招。打这个还是用雷属性枪好些，如果可能用麒麟枪是最好的选择。

熔岩龙？沃尔加诺斯

弱点属性：冰、水、雷

可破坏部位：头，背

可用道具：中落穴、麻痹陷阱

抓获时机：身上光泽消失，叫声也会变化

攻击方式：

1、蛇行：这个很容易，看清动作朝着身体两侧移动即可躲过，碰到没路了可能会变相，个人觉得10区的地理不好，很多情况会让蛇行变相，需要慢慢适应，我一开始就是猫在这上面。

2、喷火：于水龙不同，熔岩龙的喷火在喷射的一刻会进行幅度不大的瞄准，我第一次打它，站在头的侧面以为万事俱全，没想到…… 下一秒我就飞了。

3、火花三溅：很无趣的一招，站在图中这个位置是可以无视熔岩龙在岩浆的所有招式的，所谓的安全位置，下文也会提到。

4、火山靠：威力极大的一招，回避方法也颇多，但是需要多练习，一不小心很可能被秒。左脚后方有一个死角，看清动作，快速准确的回滚到那是个不错的选择。如果站在头部比较近就往头部的前方朝着火山靠的反方回滚，需要有一定的节奏。位置如果有点距离，我们也可以在它起手动作的时候顺着靠的方向奔跑在靠的一刹那顺向翻滚。

5、天降黑鱼：杀手锏，说是杀手锏有点名不副实，只是因为威力颇大，至于怎么破解可谓没有什么难度。最简单当然是跑得远远的看着他落下，接着跑过去就是一套气韧。熟练之后其实根本不用那么麻烦，只要不在直接攻击范围内，在落地的一刹那回滚就一点事也没有，就像轰龙的吼叫一样，这样可以争取更多的攻击时间。

6、探头喷射：和火花三溅同样无趣的一招……

7、甩尾：熔岩龙的甩尾可谓范围很广，和它密林的老大哥一样，但是没什么好说的，他甩尾的时候就是我们蹂躏它的时候……

集会所讨伐心得之长枪对

大野猪王

弱点：全身，属性弱雷，火

大野猪王突进速度很快，开始也是同速龙王，等待其突进后立即跟上从后面攻击它。当它转身后我们也是只需要一个侧移就能离开它的冲撞攻击线路。如果时间足够，我们也可以直接使用突进尾追追击，如果发现来不及回避了，那就防御，野猪王攻击方式很单调，来来去去就是冲撞而已，由于防御的存在，所以枪打其实是很安全的，这个算初试身手吧，这家伙快死了也会换区回7区睡觉。

集会所讨伐心得之长枪对

四色跳跳王(速龙王)

弱点：全身 吃除了龙属性的所有属性，残血了会换区。

很弱的BOSS，不过喜欢跳来跳去，新手一上来可能不大适应。如此一来，首先可以先从怪物出招做文章，比如白速龙王/红速龙王等喷雪/毒后，立即跑到其身后对着屁股一直戳。 由于速龙类僵直都是向后仰头而且向后移动些，而这就刚好合适长枪后跳的节奏，所以打时只管猛戳就是。如果它转身了，你只需侧移一下就可以轻松到它的侧面继续攻击它，还能回避它的所有招数。速龙王明显比其他耐打些，不过由于之前打过其他三色，所以同样方法下基本只是时间多一点的问题，武器方面是哪把枪攻击高属性高就用哪个，打它没有明显需要的技能

升G8的任务，由于还不清楚迅龙的属性，感觉上好像怕火的样子所以就拿了一把狮子刀上去砍。

不愧叫迅龙啊 刚开始来就满地跑 索性扔了一个闪光 刚扔完就后悔了。这家伙比小轰还猛，中了之后就满地冲，还是别扔闪光的好。

速度快断尾就不容易。它的攻击方式还挺多的。首先就是冲击，这个比较好躲，接着是甩尾，征兆比较大，先是往正后跳然后一个华丽的甩尾，还带风的。看它要出招时候就看它脑袋看着哪边，看哪边就去哪边躲避。这招出的比较多，所以要耐心躲避，不然就残。还要个两次跳跃甩尾，看样子是甩尾的升级版。然后是尾巴上甩出来的鳞片(是在看不出它甩的是啥，抱歉抱歉)这个好多，看着尾巴立起来了就跑就行了，还有个转身尾鞭，跳起来转身就一大尾巴，还能伸长，真个一大鞭子，攻高，中了就够呛。尾巴只有一小节感觉和岩龙的大小差不多，感觉断尾之后没什么大变化，尾巴的攻击还是有很大威胁，破头比较费劲，要有耐心，总体来说就是小轰的升级版，打它只要有耐心，基本上可以轻松过关。我带的是一只斩击的猫猫，14级96的攻击，加了2个属性一个是麻痹，一个是攻击强化，感觉还凑合，杀龙的时候麻痹了它2次，感觉还不错。最后就是发现火属打它没什么用，估计该是龙属。

杀了之后就是G8了。初次写还是边打边写的，可能有忽略的地方，给大家一个参考。

G级训练所任务包括

眠鸟 片手 太刀 笛子 铳 弓

绿桃毛 双刀 大剑 锤子 长枪 重弩

紫盾蟹 片手 大剑 笛子 长枪 轻弩

迅龙 双刀 太刀 锤子 铳 轻弩

沙狮子 双刀 大剑 锤子 铳 弓

熔岩鱼 片手 大剑 笛子 长枪 重弩

红镰蟹 双刀 太刀 笛子 长枪 轻弩

金狮子 片手 太刀 锤子 铳 弓

全通后奖励

防+30(没有升级的)直接出激运的头盔

浮岳龙

首先武器方面，推荐近战武器，虽然攻击时机不多，但剑装的防御力比较可观，新手初遇浮岳还是应该以稳为主，熟练之后弓装亦可。浮岳的攻击大致可以分为，前肢的拍打，张口放雷光虫，四肢伸展后的盘旋攻击，气体攻击，前半身下压，还有一招是最恶心的触须吸附及之后一定几率追加的风来炮攻击。下面来简单分析下猎人的应对措施，以及攻击浮岳的时机

1. 前肢的拍打，相对来说这招还是比较好躲闪的，拍打又有左右两种，只要迅速跑开之后攻击前肢。

2. 放雷光虫，不用怕，直接上，恨K它，直接无视雷光虫。

3. 四肢伸展后的盘旋攻击，这招的回避方式是收起武器蹲下即可。

4. 气体攻击，往远离浮岳的方向走，贴边即可。

5. 前半身下压，千万不要站在他的面前，因为这招的攻击判定很大，前肢和触须都有，但是值得一提的是一旦回避掉之后上去K吧，DPS火力全开吧，不要有任务顾虑。

6. 这招是最最恶心的，大家一定要注意了，因为这招之后会有一定几率追加风来炮攻击，直接秒杀猎人，在下第一次讨伐即在此招下4猫全灭，所以千万不要贪刀，一般双刀一次乱舞或者笛子抡4下之后翻滚离开，若浮岳没有出风来炮则继续K，如果出风来炮的话赶紧闪，一般连续翻滚即可，如果被逼到角落可以顺势从最边缘跳下。

总之，主要以攻击弱点触须和前肢为主，属性的话选择冰或龙，浮岳损失一定体力后会掉落，大家不要客气，跳下去挖吧，3下之后有时间还可以放个对龙巨弹，一般浮岳3次落下之后就离胜利不远了。

雪狮子王

弱点：头，身 弱属性：火

破坏部位：牙(火属性限定)，尾巴

以相对缓慢的长枪打比较灵活的雪狮子王，比较近身通常情况下，雪狮子王通常喜欢使用喷雪，抛雪球，耳光这几招。喷雪没什么好说的侧面冲过去刺吧，如果在正面的话最好快闪，中了的话变成雪人那就不好了。当然防御也可以，有防御性能+1的话也不会有减血后退现象。不过这个耐力是能省就省吧。耳光，范围很小，一个后跳就能脱离出来，至于抛雪球，这招雪球落地后会产生很多小雪花，被碰到都会掉血，不过只要站在雪狮子王身侧和背后基本没什么事，还可以戳它几下。新手杀此怪推荐肚子流，就是在雪狮子王的肚子下面不断上刺。当雪狮子王要往下身体重压时立刻转入防御。雪狮子王只要不跳走一般效率不错，如果站位稍后了点要注意雪狮子王的后跳，伤害一般但是出招较快，没有准备很容易中，所以这个就是考

验临场反应了。有时候你离雪狮子王较远时雪狮子王会使用飞拳打过来，这招数判定右边较大，所以我们往左边移动可以了，还能赚上几枪。钻地，这招没多少威胁，看到钻地了立马收枪往旁边走可以了。来后还可以立即进行个拔枪刺，由于雪狮子王怒吼很快经常来不及防御，所以在身边打的好处就出来了，它叫完会向你转身，爪子一般会蹭到你一下就取消了捂耳朵的僵直状态。雪狮子王有时怒叫后会召唤出小雪狮子王，挺烦人的，如果不想看到就换区再回来，那小雪狮子王就没有了。

沙龙王

弱点：脖子

弱属性：冰、雷 推荐武器：雪狮锤系列 钢龙锤系列 大新星系列

可破坏部位：背鳍

濒死征兆：背鳍落下，突然潜沙逃走，回到睡眠区域能看到他瘸腿

攻击方式：

1：在沙子里游泳，游过蹭你一下，完全没威胁的招数，或者说根本算不上攻击。

2:吐沙在它吐完后对头部大地或者3连的好时机。

3：甩尾尾巴比较长，向后翻滚躲开吧。由于沙龙体积小，不太容易撞到人，锤子这种一击脱离的就更难了。

从沙子里飞出来撞你，基本打不到人，打到了有麻痹的可能。

6：鱼车。 在陆地上向前快速游动，2G威力上升了，翻滚躲开。

7：咬。是条龙都会，很傻的怪物。没什么前途，虐待的目标。

毒怪鸟

弱点：尾

弱属性：火 推荐武器：溶解锤系列

可破坏部位：头

濒死征兆：瘸腿

攻击方式：

1：连续啄击。和怪鸟一样，但带偷盗效果，还是躲开吧。

2:龙车。带吐毒，一边甩头一边跑，看起来像发疯。

3：甩尾。转身甩尾2下和身后甩尾4下两种，尽量不要靠近，不过威力比较小。甩尾时尾巴变长，不要离太近，橡胶体质（路飞??）。

4：原地吐毒。和怪鸟的吐火一样，躲开吧。

5：太阳拳。齿相互击打4下后闪光造成眩晕，看到他开始咬牙就收武器跑，闪光瞬间飞扑吧。中了闪光的话快速搓摇杆能早一点解除，破坏头部后闪光失效。

6：毒雾。上位毒怪鸟头部被破坏追加招数，别靠近

7：连续龙车

在地图上漫无目的的连续龙车3次，一边跑一边吐毒，精力充沛的家……

8：装死

要是一只毒怪鸟的任务没出现任务完成那一定是装死，躲远了拿东西（染色球之类）扔它或者等它起来，威力巨大。装死时能剥，站脚和尾巴那，可以参考其他帖子。

9：咬。没啥好说的，就是咬。

10：风压。比怪鸟的风压速度更快。

1． 古龙在倒地的时候无法破翼，打不到翅膀的哥们可以用回力标和向上发射的爆弹破翼。

2． 水龙可以用青蛙鱼饵钓上来。

3． 金银的弱点主要是翅膀不是头。

4． 打老山龙老山蟹的时候，补给品的巨龙爆弹需要从桥上跳到老山龙的背上（老山蟹的嘴）按放。

5． 桃毛兽中落穴的时候是倒栽葱式的屁股在上面，快要出来的时候会放屁。

6． 几乎所有的龙都会掉遗落物（通常为龙之泪或者大颗眼泪）大怪鸟&砂龙是音爆弹炸出来的，盾蟹是没发现猎人的情况下吃沙子，镰蟹破背壳后换壳的地方掉落，电龙是在山洞顶上滴口水，水龙是用青蛙鱼饵掉起来，岩龙是土里钻出来，角龙&一角龙&轰龙都是卡角卡头的时候掉落。

7． 老山龙防御最弱的地方不是肚子，而是背甲。（所以巨龙爆弹还是很有用处的）

8． 与电龙搏斗的时候不会被boss发现的眼睛图标，所以也不能使用飞扑（绕着boss加速跑的时候按X）来躲避电龙的招数。

9． 怪物在睡觉&睡眠的时候的第一下攻击是3倍伤害，麻痹、中陷阱、岩龙的拟形状态、龙在喝水吃肉并没有发现你的情况下，第一击2倍伤害。

10． 要捕捉的话，一定要攻击怪物到濒死状态，再用陷阱困住，然后补上捕获用麻醉玉（弹，匕首）2颗。

任务系

1． 怪鸟杀够10个，村4星出黑狼鸟任务。

2． 麒麟，古龙任务是随机出现的。

3． 村长出现的boss全讨伐两遍出老山蟹，村无老山龙。

4． 集会3星4星全完成，出现下位老山龙，过了以后出下位古龙。

5． 过上位岩蟹出上位古龙。

6． 训练所任务每两个一般训练全部武器过，出现一个特殊训练。

其他系

1． 升鬼斩的雷光精华需要打村5星的塔的大雷光虫，密林可以用修罗原珠去向山菜爷爷那边换到，几率较低。

2． 锈块在火山6．8区或古塔1区能挖到，太古

也一样，但要上位集会任务。

3。要剥虫子的尸体的话，就用毒属性片手或者毒烟玉毒死它。

4。龙玉，杀上位集会所有的龙都掉，包括电龙。

5。尽量不要在 Now loading 的时候待机，rp 不好的人恢复的时候会死机。(也有毁档的危险)

6。用锤系武器反复攻击怪物的头部，可以让怪物眩晕。

7。大剑太刀系&片手双刀系都是斩切属性，锤笛系是打击属性，枪铳是同时具有斩切&打击属性。

8。断尾一定要用斩切属性的攻击，弩发出的子弹都没有斩切属性，也无法断尾，弓可以。

9。生命粉尘，回复笛，回复广域化技能可以给同地图的伙计加血。

10。如果身上装备没有耳栓不用怕，能够做出防御的武器可以防御怪物的吼叫。(包括重弩的盾和大剑)。

11。怪物的粪便可以做成臭弹，在飞龙没有发现你的时候扔到它附近可以把它臭走。(对部分飞龙有效，如电龙。)

12。水龙可以用青蛙鱼饵钓上来。(有很多地方可以无限采集到青蛙鱼饵，如密林 3 区的平台旁石头处。)

13。桃毛兽中落穴的时候是倒栽葱式的屁股在上面，快要出来的时候会放屁。(中屁可以用消臭玉解除)

14。猫的超凡技能的作用：跟山菜伯伯必定可以进行六回会话。(开始我以为是一个很牛 X 的技能，谁不知。。。。。。)

15。做鬼斩破的材料雷光浸出物最早出现在村长五星任务：《调查古塔可不轻松》的大雷光虫身上。

16。想得到迷之头骨的最简单方法：就是买几个火药草去森丘找山菜老头子换吧。

17。毒怪鸟的闪光可以用有防御能力的武器防御或用飞扑都可以。

18。缟模样的皮就是龙蛇的皮，打村婆婆火山采集任务或者古塔任务里面的龙蛇可以得到。

19。硬币类物品如电龙硬币，还有钢之蛋，增值镐等物品可在训练所取得。(各位不要忽略了训练所哦！)

20。雪狮子的牙要用火属性武器打它的脸才可得到。

21。岩龙铠龙在破肚后(腹部缺一块外皮)水属性的耐性会降到 20%，用水属性的武器会带给它致命的伤害。

22。大岩蟹放对巨龙爆弹的地方是它背上龙头的嘴里。(在它放完炮后在吊桥上跳上去)

23。被该死的黑猫偷了东西？不用怕，去猫的巢找回来(如密林 2 区里有一个，像一个小石屋的东东，平时找不到东东的)什么？被霞龙给打劫了？你就别想要回来了。。。。。。

24。偷盗无效技能可以防止被黑猫和毒怪鸟偷东西。

25。有些东西要在寻宝任务才可得到哦，还是那一句：不要忽略了啊。。。

26。勇气之证在奇面族任务就可以得到还有就是龙山龙等任务，村长任务最后一级的双鱼龙，双将军蟹，双金狮子任务都有。

27。火龙之逆鳞，雌火龙之逆鳞，火龙之红玉，雌火龙之红玉等东东在上位任务金火龙挖尾巴出得最多，其它的任务少得可怜啊。(纯粹个人经验)

28。钢龙在破角后风壁会消失，炎王和炎妃龙的炎壁亦同理。不过炎王和炎妃龙的角要用龙属性武器才能破坏，霞龙的角亦是要用龙属武器破坏。

29。金狮子断尾后就不能变身了！不过必须要用冰属性武器破坏，且在“超级赛亚牛”状态下破坏。

桃毛兽王

弱点：头

弱属性：火 推荐武器：溶解锤系列

可破坏部位：头

濒死征兆：蹶腿

桃毛兽王是最难以定点打击头部的怪物之一，因为头太小(所以才这么笨啊，没脑子。)桃毛兽王两种陷阱都有效，由于贪吃的习性，可以带一些毒/麻痹/睡眠/肉，和猎人战斗时也会自己跑去吃(非怒时)。

攻击方式：

1：飞扑。躲开然后追过去就好，这招基本压不到人。

2：冲撞。速度很快，不过是直线冲撞，及时翻滚躲开就好。

3：站起来连续爪击，最后一下摔倒并产生地震效果。只要不和他正面面对就不会被抓到，稍稍躲远一下等他摔倒后可以去放一次大地。

4：放屁。 招牌攻击，不过一定会屁股面对你，提前闪远，切那一大股散掉后还有一小股，别急着冲过去。

5：挺肚子。挺起来的时候带攻击判定，同时肚子当时弹刀，站他前面等他瘪下去然后砸头吧。不能站后面，2G 追加瘪下去时后方放屁，这么说他是憋一肚子屁么。

6：爪击。在他正面且距离很近时会用，没什么威胁的招数。

7：把桃毛兽王尾巴上的蘑菇/骨头/石头打下来后追加甩 XX 攻击。有先把尾巴放到嘴边的前兆，然后用尾巴甩出一黄色恶臭物体。别站他前面离他太远就 OK。

8：上位追加喷口臭攻击。 从嘴里吐出黄色恶臭烟雾，攻击范围前方近距离 180°，不容易躲开，没什么前兆，多多站他后腿附近攻击吧。

PS：站位比图中再增加一个身位，因为我下一秒就来不及躲开了。另一种口臭带睡眠效果。

9：吼叫。从屁股那发出的，这么说是很响的放屁罢了，没什么威胁。

桃毛王是招数比较多的怪物，主打的恶臭系列攻击会造成猎人一段时间不能使用药物。对新人来说威胁比较大，发怒时也会带少量放屁，总之是放屁猩猩，怒后速度和攻击都上升，新人用锤子打还是平时用小蓄力打腿，在他挺肚子，连续爪击和飞扑后的大硬直时间砸头。

眠鸟

第一次用太刀打时老是吃苦头，那可恶的3段跳！第二次就好多了…… 第三次用龙木笛打它感觉就是对不起它，几锤就麻，麻了砸头又晕，晕醒了还麻，麻爽了又晕……(好生可怜~)由于抗性和武器的威力下降，后面只要砸脚退倒再砸头便可轻松过关。

招术：除了3段跳有点威胁，还是比较弱的怪吧。

<1>远程攻击：吐你一口哈拉子，此招出招甚慢，中后记得去洗澡

<2>近距离攻击：保持一定距离就不会中睡眠咯。

<3>3段跳：这招颇为神奇，3段跳后好象次次硬直发呆(最多一次看到过4段跳)，只要别靠太近就不会被撞。

<4>后跳攻击：有点象雄火龙似的，后飞退一下跟下睡眠攻击，只要不在脚下范围就不会被中。

<5>中左右攻击：雌火龙翻版，只要砍旁边就可以了。

<6>甩尾：和大怪鸟一样，从猎人视角的左边甩到右边。

用龙木笛简直就是欺负它：不弹刀/耐力无限/功大X2/最重要的风压无效(O+O+△+△+O△+OO+O△+O△)

都发动后就可以砸脚砸头随便你了。上手抗麻抗气绝低，随便几下就麻就晕了，后面砸脚推倒几下就死啦。

女王蜂

这小贼让我找了好苦，原来要清点3个区(随便那3个区)的小蚊子再回老巢6区杀光出现的蚊子后登场。

招术：平凡之极，我第一次拿着笛子去打就没碰到我一下(大概它喜欢我的猫猫一直不打我哈)。

<1>正面冲撞：只要不正面相对别靠太近几乎不会中

<2>喷病毒：看着很恶心的一招~但是直有正面一点速度又慢~也是不会中招的招术

<3>普通的屁股蛰人：也没威胁的招数，不知道会不会麻痹呢？(我没中过不知道，嘻)

我的装备是轰S+龙木笛，砸它久了会麻痹，但是麻痹的不长。只要在它周围游走，屁股打人了砸它，很轻松就可过关。

PS：被这女王蜂的毒喷中后，防貌似减半。

红黑龙

装备以心眼为主，因为没有心眼+高耳的配装，所以可以选择其它如心眼+匠或是老山套把胸部换掉的精灵加护+攻击力小up。

我这里没有使用爆弹，大家也可以用爆弹破金身，怪力种和猫饭的效果是叠加的所以追求效率的话也可以带一些，武器选择真黑或黑灭，其它物品如回复药冷饮的数量大家自己看着办吧。

另，我这里没怎么提到金身状态，因为我觉得对我来说不用爆弹也用不着去判断是不是金身金身了几次的问题，还是专心砍击的好。

红黑龙主要有以下几招危险比较大：

1、半空浮游蛇行：这招和黑龙的蛇行一样是秒人的，但是只要不在其前进的直线上就基本没什么问题。

2、高空俯冲蛇行：红黑龙回升至高空，以极高的速度直行落下，同样，只要不站在其俯冲的直线上就没什么事。

3、怒吼：比较麻烦的一招，怒吼后造成猎人硬直，这时候如果红黑拍一爪子下来或是扑到下来或是半空来个火球都必挂无疑。好在我们可爱的片手有小盾盾，只要提前预判，看红黑有吸气扩胸及双翅展开的动作就要防御，这样就可以避免过长时间的硬直。

4、拍一爪子：范围不大，只在红黑胸前一片区域，不过完全中了之后也是被秒的。

5、半空火球：一般是连两火球，也有情况是追击后再连火球，在后面的图式中会介绍。红黑喷火球时是磨刀补血的好时机，下落时也是破眼的机会。

6、流星雨：威胁巨大的一招，大致范围在红黑面前一直线及其身边发动，中了的话大概也要坐猫车了。当然这里介绍的片手打法只要紧贴红黑身周基本上就没什么事了。

7、前扑爬行：有时候中了会被秒，有时候只少一点血……被秒的时候基本上容易发生在破眼砍得起劲收不了刀的时候，所以……大家看着办吧。

那么那些位置是可以对红黑进行砍击的呢？以打黑龙时的“pp”及站立时红黑大腿根部位置为主(我就暂时称其为G点)，以图示位置为例。

注意跳砍G点的运用，以第二次转身后右脚根部为主，原地踏步2次后也可以跳砍G点。有时红黑放流星雨后会有几次连续转身+流星(拍爪子)的动作，这时也是跳砍G点的好时机。方法是：正面跳砍G点+5连击，这时候差不多砍到红黑身后了，然后反过来跳砍pp可以7连击(不过主要以5连为主，移位小便于控制)。当然转身第一次时也能跳砍，这需要灵活的翻滚作辅助。在不确定可以连续攻击的时候尽量可以多跳砍连2下再翻滚比较安全。

另，五连可用横斩(O键)收尾 威力较大 注意

接翻滚取消硬直可以接着坎。

首先呢，先说下我这次去拿的东西，回复药（10），大回复（10），闪光（5），磨刀石（20），陷阱，大强走（5），肉（10），热饮（5），染色球（10）。

闪光玉主要是在两只龙碰在一起逃生用的，其它时间，基本我不扔，那样会降低难度啊！因为估计到强走用完刚好第二只会瘸腿，所以就没带小强走，只带10个肉为了美观（……）。染色球是重要的东西，牵扯到生或死有种奇怪的感觉）。下边详细说明。（武器是鬼神斩破刀）

进任务最好不要在隐藏区，最佳的区域就是一开始就在一只轰龙的身旁，这样有个好处，如果在雪山上，过5分左右，另一只到来的时候，可以不用顾及，因为此时一开始打的那只应该快换区了。当然在1区的话是比较理想的区哦~，打到4分左右它就会跑了，上雪山绝对不会将两只碰在一起。实在没办法，两只在一起的时候才用闪光玉~。

确认一只轰龙后就开始攻击吧（我的意思是要先扔上染色球），打法么，考虑到无装备，所以攻击频率一定要放慢，贪刀是最大的敌人。在它面前引它使用旋转尾，当然并不是一定出旋转尾，所以出别的招，就立刻要反应过来，立刻逃跑，要知道它的爬行在1防御的情况下，是秒人的，其他的招撞上，虽然说不会挂掉，但也会残疾，所以说，在它面前引它出招是种很危险的活动但是，主要攻击的部位要锁定在头部，所以还是一直引出来这招吧（旋转尾，你站它面前引出的几率还是比较大的），看见它将身体压低尾巴拱起，此时稍微站远，然后等它收招的时候上去砍1到2刀，立刻闪到它右侧回避下一波它正面的攻击，如果还出旋转尾就再一次从正面上去去砍头，如果你是鬼神斩破刀此时再砍两刀，它就会出硬直了。

我利用的是四刀一锁攻击头部的方法打，因为它一次旋转尾后，不可能做到连砍4刀，所以一般先要砍一次，然后等第二次有间隙的时候才去将它打出硬直。当然象砍头的时机还有吼叫的时侯，不过这个非常难控制，因为要考虑到如果你在它身边，会被攻击或吼出硬直。一旦出现这种情况，99%会被它连招，而挂掉。所以它要吼的时候千万不能站太近，一定要翻出它吼叫所能造成硬直的区域，然后再回来砍，最后闪人。

发怒后，你就别想找这样的机会打了，只会是自取灭亡，还是紧跟着它一起跑吧在它右侧最安全，该回避的一定要好好扑开至无危险的位置。唯一能在怒状态攻击的时机只有它磨牙的时候了，这是一个它最大的硬直，但是想要找这个硬直有两种方法，一种是它自己没有前兆的使用出，另一种是，看见它飞扑两次后一定会出现这个情况（不是怒状态的几率非常低）。此时攻击的部位不在是头部，而是右腿，一般用△+△+○+△+回避斩逃跑，一般打出回避斩的同时，它已经转过来了，当然此时该做的事还是逃难，一直到不发怒为止，当然中途不要放过硬直打右腿的机会。

综上所述，说简单点，打法就是：发怒之前砍头，发怒之后靠硬直砍脚。这个是总的路线，但因为这样那样的原因，有时也会变的，比如两只碰在一起，就不能再攻击下去，立刻扔闪光，逃跑换区，等一直打的那只换区后再去。

补充：对于那个发怒后打脚的目的其实是想把它推倒而已，是为了获得更多的攻击机会，但是要注意一下，推倒它只前，砍脚到一定伤害的时候，它会出现硬直，此时伴随的是动作是身体大幅度向后退，以至于被强迫压在它肚子底下，而以回避斩收招可以最大限度做到跳出它身子一点，至于下边就只能看自己有没有技术在它转身的时候逃跑掉了（因为转身时，你若从它前爪那跑走，会被绊倒，逃跑的机会。要凭感觉，找到好的地方脱出它身体~）

OK，第一只的打法大概是这样，第二只也是一样，只是把它打瘸后会回三区睡觉，此时用陷阱弄吧，有这个应该很快就杀死了。

白速龙王：相信没什么人会觉得难打吧。上去砍就是了。片手机动性强自然可以轻松对付，太刀大剑之类由于出刀慢，所以可能等它攻击完之后转身的间隙全力打它。

野猪王：跟一般的野猪基本上没什么两样，攻击后破绽大，上去随便砍。

大怪鸟：其实也没什么改变，只是有一招需要稍微注意一下，当它在天上飞的时候如果看见玩家的话可能会俯冲抓击，所以它飞的时候也要时刻注意它的动向。

桃毛王：看上去非常滑稽的怪，主要的攻击手段有飞扑，抓击，扔大便，放屁，拳击。

飞扑之后地面会产生震动，如果离太近的话会产生硬直，连续的拳击完成后也会有此效果。当这2招放完以后，它会出现长时间硬直，是攻击的最好时机。

值得注意的是，桃毛王的屁和大便如果被沾到的话会有一个不能使用回复道具的负面效果。所以当刚发现它的时候不要轻易靠近打它，因为它一进入战斗状态 会先放屁，如果这时候被沾到的话比较尴尬...
另外它抬其屁股的时候是准备放屁的先兆，注意及时躲开，飞大便只要玩家在跑动中，一般是不会被打到的。

电龙＆红电龙：2代中的电龙多了一种带电跳跃的攻击方式，难度比以前有所提高。

打电龙如果用不能防御的武器的话最好配有"高级耳栓"的装备，电龙吼叫后，一般放的招都是比较狠的。通常以攻击它的后腿和屁股为主，砍几刀就收，因为它随时有可能放电，如果它甩尾或者吐电，完全可以对它无忧无虑的输出。只要在打电龙的时候不贪刀，随时保持在它的后方，还是非常安全的，如果被吼的话，也有一定几率可以套掉。总之心不可太急。欲速则不达。

大名盾蟹：此怪有个BUG，只要不被它看见，在它屁股后面可以一直安全的打它。通常情况下一看见

它就绕到它背后，对其疯狂攻击，等它发现你以后，尽量砍几刀换一个地方，在它前方时，可以通过向它身体下翻滚来躲开一些攻击。

当看见它钻地以后，迅速离开正处的位置，因为它的出现点就是它完全入地以后玩家所站的位置，离开以后还必须维持跑动，可以直线跑，90%的几率可以躲避螃蟹的所有钻顶。顶个几次以后，当它往上爬的时候可对其攻击。

水龙＆翠水龙：貌似是最近让不少人头疼的怪。它的特点是攻击威力大，范围大。太刀，大剑打它的时候最安全的办法是打头，引诱它喷水，趁机打纵斩砍头，之后向外翻滚，这样不管是它后面接靠山还是接甩尾都可以躲避，但通常情况下由于玩家处在它的攻击范围之外，所以它会继续喷水。

片手也可以打头，不过更有效率的是打左脚，同样引诱其喷水，从它作出动作开始就可以跑向它的左脚下面砍，砍完以后向外翻滚，它此时很容易接靠山，但是这时候的靠山只是多提供给玩家一个攻击机会而已。如果接甩尾，可以防御一下，如果它甩尾时玩家正在它的脚边的话，不用紧张，脚边是甩尾的安全区。千万不要手忙脚乱自己翻滚到外围。。。

毒鸡＆紫毒鸡：基本没变化，就是打2只的任务的时候注意验证第一只是真死还是假死，站远了扔它染色球就可以了。还有就是会俯冲抓击，跟打拐鸟一样，需要注意。

雪狮子王：动作跟桃毛王比较像，需要注意的有以下几点。

它钻地后，出现的地点非常有规律，100%是完全入地以后玩家站的位置，及时躲避即可。

它从地里挖起的雪球落地后会有2个碎片溅射往横方向，小心不要被砸到。

在它屁股后面打它并不安全，因为它的后跳是带有很大攻击力的，尽量在它侧面打。

黑狼鸟：攻击方式跟1代几乎没有变化，现在也并非除了头都弹刀，可以说是唯少数真正被削弱了的怪，打它的时候可以把它当成雌火龙和雄火龙的合体。。。头是弱点，喷火的时候是打头的最佳时机。

一角龙＆白一角龙＆角龙＆黑角龙：攻击方式与1代一样，只是钻地后出地的地点判定做了改变，更方便躲避了，出地的地点就在它完全入地后玩家所在的那个点偏后的地方，在它出来之前跑好位，出来之后可以直接打头或者打脚，扫尾的范围被减低了，只要在它前面基本没事。

镰蟹：打击方式跟大名盾一样，只是BUG没了。大多数情况下入地后钻顶一次就会上来，位置也是完全入地后玩家所站的位置。

钢龙：算是一道坎，最可怕的是身体周围的风压，中毒时，风压会消失。当有风压的时候，可以闪光后打头，也可以在它吹旋风的时候打头，头部受到一定伤害以后，风压消失。如果它飞起来，新人可以通过换地图，或者闪光弹的方式解决。攻击它最安全的部位时前腿和后腿中间，同样不可贪刀，勤翻滚。

轰龙：速度很快的龙，打的时候尽量保持在它的左边，砍左后腿，一般它攻击后会有个砍2到3刀的机会，但当它狂暴以后，千万不要轻易攻击，它速度太快，攻击导致的结果就是自己被打，一定要小心。幸好它血不多，慢慢磨也只要25分钟多一点。。。

麒麟：身体周围放电的持续时间被延长了，最后一根电落完之前麒麟就会开始移动，另外冲锋的速度慢了，其余和1代一样。

铠龙＆黑铠龙＆岩龙：除了会战斗中换地图之外，其余和1代都一样。

现在铠龙的脚会弹刀了，片手砍起来没有以前那么爽～岩龙的吼叫变成高级吼叫了，需要高耳。（这点老娘还真不知道。。。从来没用过低级耳栓。。。汗一个）

炎妃龙＆炎王龙：周身有热气，靠近它会持续减血，破处的办法同钢龙的风压一样，多打头，或者让它中毒。

打头的机会具体为：它后退后会象征性的叫2下，此时上去砍个2到3刀。　　完成一次攻击后，它会转身面对玩家，此时可以砍一刀，然后立刻翻滚。　它让自己周围爆炸后，会有硬直，此时上去砍2到3刀。当它回头甩尾的时候，可以上去砍3到4刀。

打它想连击几乎时不可能的。平时多攻击后腿，勤翻滚即可。

它最BT的是冲锋，冲锋的路线判定是根据它冲前的最后一刻玩家的跑动方向来确定的，距离近的话只能靠防御或者狗吃屎来躲过，距离远的话玩家可以立刻扭头跑来躲过。

霞龙：打它最安全的位置是右后腿处，除了飞起来放毒屁，其他攻击均不会对那个位置造成伤害，但因为看不见它，所以要根据经验和感觉来判断它的身位。当它的尾巴产生风压时，千万不要去它的前方，不然会遭舌击。。。

雄火龙＆苍火龙：当不需要改变冲锋角度时，会原地踏一步，这是削弱的地方，加强的地方是打头没有1代中那么容易硬直了，所以不能靠以前的感觉去打，要收的住刀，另外俯冲抓击它也会，要小心。

雌火龙＆樱火龙：同样打头硬直的几率变小了，另外还需要注意有时候会连续2下后空翻，所以它后空翻结束以后不要急着上去打，看看有没有第二下。

先谈谈杂兵，太刀在中距离的出／收招速度俱佳的突刺，加上退步斩的大范围，高机动，以及从脆弱杂鱼身上快速汲取重要的练气槽的额外收益，使之成为清杂兵性能数一数二的利器。

各色跳跳王

推荐武器：随意

虽然面，好歹算个小BOSS，有1代基础的淫下面这段可以无视。太刀的最爱之一，虽然2里跳王的实力稍有微弱加强（1里最垃圾的片手都能将其屈死，

2代身体失衡片手还是要结结实实打上几下的)，但HP少的可怜的他们在突刺->上斩->纵斩->退步的面前显得如此脆弱，村跳王甚至可以说接近秒杀……何况这些傻X的跳扑等动作后经常可以接上完整的气刃套餐。

猪王

推荐武器：随意

太刀的最爱之二，MHP2的猪王实在比MH2削弱了不少(想MH2最丢人的经历就是拿弓打这个xx结果首次猫车，这也素我极度痛恨弓的原因之一)360转圈爆走取消，无准备冲刺减慢，太刀可以轻轻松松磨它PP，只要不站在正面，爱咋虐咋虐，村猪在太刀面前同样接近秒杀……

沙龙王

推荐武器：鬼神

太刀的最爱之三，同样是血少的可悲，纵然P2里对音爆的免疫有所加强(丫的炸上来马上就下去)，即使其某亲戚在CG大受爱戴，它也逃脱不了成为太刀虐杀对象的命运，潜沙当中由于太刀拔刀速度远胜于大剑(话说P2大剑拔刀更慢勒……)，只要站准其必经之路，抓提前量纵斩也要容易的多，跳出喷沙时机更是可以砍上5刀之多，累积伤害令其出水也素极其容易D，上来就更简单了，可以引其喷沙剁头然后一气连上三角X2，突刺，上斩，气人斩，甩尾什么的站左腿外侧同样是七连三角X2+O+三角+R+三角+退步，熟练者可以在甩尾命中前完成向前踏步的纵斩跨入两腿之间。

大怪鸟

推荐武器：随意

太刀的最爱之四，HP少的可怜，说到怪鸟，初期肯定有不少人为如何大量获得怪鸟耳(千里珠是好东西)而焦头烂额，不过，有了太刀那收割怪鸟耳简直素轻松简单加愉快(听起来有点像海盗)，在破耳方面可以说太刀有着得天独厚的优势，最佳破耳时机：怪鸟经常上前两步然后一个时间长的令人发指的咬击，对准头部(这个时候怪鸟是无比配合的把脑袋送到太刀最舒服的攻击位置)持刀状态就牙突->上斩->纵斩->R->三角+O，纳刀状态就三角X2->牙突->上斩->三角+O，没几个来回就能破掉，而且没有任何风险，还有相当机会打出硬直，可以随意追加(出硬直就不需退步斩离脱，改为猛攻)，怒状态不要加R那一下。

一般战法，左腿外侧一步距离攻击腿部，因为太刀在连续攻击中是会缓步前进的(纵斩和拔刀斩的第一步)，熟练者可以力求做到在甩尾判定前向前一步正好跨入怪鸟档间(对付甩尾型怪物大幅提高输出的必备技巧)，平时攻击腿部(由于太刀的长度同样可以照顾到头/腹)到地后对脑袋使用威力最大的连续技，可以气刃斩全开(伤害高且兼顾破耳)。火车爬地后背后可以砍4~5刀(怒后2~3刀)，风压后跃时机恰当可以用单R或纵斩直接击落很有快感(打不下来也能捞一刀)，发呆时非怒状态可以7连，怒就用4连，在太刀的电击战威力下怪鸟死的是十分之快。

毒鸡

推荐武器：火属太刀

技能：毒无效，气绝无效

毒鸡由于没火车，太刀连起来也是轻松愉快，不过某些部位肉质较粗(PP，翅膀)会造成早期太刀频频弹刀，需要选好下刀部位，破头可以选择转身期间垂直毒鸡头部方向纵斩(面向毒鸡甩尾方向，算好提前量。正面纵斩由于毒鸡头部比怪鸟高，还喜欢扬头/跨步容易误中腹部/脖子)，以及和怪鸟破头一样的方法。打法没什么太多可说的，跨间作业~~~~

白胖

推荐武器：飞龙刀枫/军刀　技能：高耳(上位太刀还是带个比较好。。。)

老相识了，本作中待遇又给下调了一岗，最值得骄傲的体力也下降不少，总的来说还是变弱了，不过新增带电飞扑技能配合大嗓门对太刀剑士是个不小的威胁，打法比较简单，集中攻击腿部，一般以牙突刺腿开始。非怒状态喷电球时可以一气把积累的气槽全部发泄，蓝电也可以利用太刀的距离进行牵制攻击，甩尾么不提了，最垃圾的甩尾之一，简直是找打，不过不要贪功，一般甩完就是蓝电，飞扑在非怒状态无威胁，甩脖子只要不站在正前90度扇形范围可以无视，吼叫时同样争取在其侧面附近，蓝电电倒还有活路，中了激情三叉基本回天无术……注意带电飞扑在腾空前的电感觉是没有判定或判定很弱的，只要不是站正面仍有机会蹭血(太刀尤其安全)，太刀对付电龙还有一点就是在确定无法避开攻击时(主要是蓝电)就横下一条心，有气爆气没气猛斩，有相当机会将其击倒从而中断攻击(白胖仔2还是那么爱倒)

桃毛王

推荐武器：随意

技能：抗菌

作为新加的标志性怪物，不能不说红毛猩猩是在是太蠢勒，所有的攻击性招式都带有巨大的硬直和破绽。

桃毛主要招数：

组合拳，被这种招打中的建议回雪山小学找猛犸老师和驯鹿训导主任重修基本课程。唯一需要注意的是倒地时有震地效果，但太刀的有效攻击距离完全可

以覆盖到震地范围之外，倒地后是破头斩尾的大好时机（需注意倒地后身体会转过90度，需要破哪个部位可以提前跑位）手脚快的可以完整7连。

飞扑，又一垃圾招。。。就好像在喊着：来断我尾巴吧＝ ＝，手脚快的同样可以完整7连。

耳光，站远点攻击就不会中，太刀的距离就素美。

放屁，仍然是距离产生美，不站屁股附近就米事，注意不要用突进太快的招数（纳刀纵斩等）以防被臭气波及。

甩大便，（丫真是无敌的脏鬼。。。。。），傻瓜招，保险3连。

突进，正面破绽稍小，不过可以利用太刀的高速出刀刷下PP。

雪狮子

推荐武器：飞龙刀枫／军刀

技能：耐震

同为牙兽一族，白毛真是比桃毛强了不少，也长得精悍不少（桃毛那一身的赘肉），速度完全不是一个概念，杀伤力也算不俗，怒状态后的行动速度声势骇人，不过在太刀面前也素纸老虎。对雪狮子，绕其身体转动，力争避免被其正面对上，距离要尽量拉近，抛雪球和喷冰是最佳切入时机，攻击腰部没有任何危险（雪球溅射不到）震地硬直比桃毛小但也同理。远距离直拳，看似吓人其实判定很弱，看准时机侧滚毫无威胁（主要判定其实发生在落地后身体撞击。。。感觉那一拳是唬人用的），飞扑的话站位只要靠中间点（雪狮子攻击发起地点和落地地点）完全可以无视（离的过近／远就滚吧）。最需要提防的是后蹬，威力巨大，速度极快，当然不想断尾的同志就无此困扰（反正白毛8会甩尾，反正捕捉MS不断尾也有）要断也表站在正对PP的地方断。牙齿MS要火属性武器断，站在其左前蹄前一步可以避开右手的耳光进行攻击，破牙最佳时机还是倒地后对脑袋送上全套服务，小雪狮如果技术尚可可以不清，也素提供练气槽供给的资源，白毛的裆部是除震地攻击外的死角，肋部切入站准位置太刀可以尽情的连一顿 ~~~~~

盾蟹

推荐武器：鬼神／火属太刀

不明白为啥很多人说盾蟹比廉蟹弱。虽然二者IQ相当，又兼喜与大地亲密接触（容易失衡）。攻击盾蟹一般从侧面进行，由于没有甩尾和单向耳光所以左右随意，我都是面向钳子呈45度左右攻击，发现状态下正背后会被一角龙头壳突刺，比较痛且回避不易，所以除了发现该笨蛋无法辨别敌人傻等挨打的情况，不要从正后方攻击，侧面注意躲避盾蟹的推手（两爪由身体两侧同时刮向前方，第二对足的空隙是死角）攻击，条件许可的向侧外后方滚动，来不及就向其步足下滚动，正面喷水是攻击良机，7连不成问题，（需要注意的是喷水时后摆的钳子有吹飞攻击判定，中了就亏大了）。

倒地后先狂砍钳子，太刀破钳速度虽不如锤但也不慢，盾蟹还有一招跳跃压杀速度相当快，前兆是四肢紧缩，要立即停手滚走（如果停的了的话），钻地攻击从入土到出土连贯性不强，但杀伤极为可观，而且有风系吹飞效果，落地速度慢，可能被二连（MH2中初战盾蟹不慎被此招秒杀，气煞俺也）尽可能快速绕圈奔跑，攻击不中会有多次钻土刺击。如果有一击在自己附近刺出，立即离开所站位置以及与刚才攻击位置平行的那条线（平行的概念可以看一角龙头骨角的方向），下次攻击十有八九在该位置出现，新人在蟹怒后建议暂时脱离战场，休整再战。蟹的体力一般，倒个三次左右也就差不多勒。

镰蟹

推荐武器：鬼神／火属太刀

如果说盾蟹是面，那镰蟹就素面粉＝ ＝，没有后方突进，没有前方喷水，防御尚可＋懒得闪避的大可以正面对决，（太刀不会被镰蟹除360度陀螺攻击以外的招数吹飞或击倒）直接攻击脆弱的身体（没有发现的话也可以背后狂砍，有时破了壳才会被那笨蛋发现，镰的壳任何武器可破，不像盾，只有锤能破壳）倒地后猛攻其中一只钳子，相对盾蟹镰蟹的钳击死角更多，追求低伤害的也可以用对付盾的方法来打，镰蟹的钻地攻击威力和性能呢个都远弱于盾蟹，而且钻出地面的地点就在第一击的地方，可以提前准备予其重创，镰蟹的跳跃压杀是吸顶后下落，所以基本0威胁。

岩龙

推荐武器：飞龙刀枫／胧火

技能：毒无效

仍旧是弱，肚皮下连续斩＋气刃，穿毒无效有揍沙袋的感觉。没有也不打紧，看准时机滚出来（岩龙非怒状态放毒准备时间和出恭一样长）。牙突上斩加退步（怒状态纵斩打不到但退步就能打到），冲撞时提前站好位置，路过身边可以捞一两刀，唯一要注意的是岩龙本作从老爸那里学了米加粒子炮……（比正版光束炮还是差远勒）还学会了换区。放毒，喷火和冲撞转身（这个多半只能打一下），铁山靠收招都是断尾的时机。

凯龙

推荐武器：胧火／一角水太刀

技能：睡眠无效

腿间作业，最好有睡眠无效。铁山的话和水龙等怪物回避方向一样，甩尾范围相当广，最好先断了，断尾时机：放睡眠气体，喷激光，火车收招，太刀破

胸速度不错，其他个人没有什么太好的方法，黑凯历来与白凯打法迥异，在MH2更是无心眼太刀剑士的噩梦。（我第一次村黑K斩破弹了将近45分钟弹死）P2太刀由于鬼人状态斩味自动+1要轻松的多，不过除了修翅膀这种没创意的打法外我还没摸索到特别有效的战术，还望高人不吝赐教~~~

水龙

推荐武器：鬼神/飞龙刀枫/军刀 技能：回避性能

P2的水龙明显淫贱了不少，上岸就下水折腾的人怒火中烧的事时有发生，不过太刀并不像某些人说的对水龙效果不佳，恰恰相反，短时高攻和攻击长度的特性使太刀成为最适合屠宰水龙的器具之一，（太刀最爱之五）喷水时从水龙左前侧切入进攻，甩尾的切入点和怪鸟差不多，铁山就滚向铁山靠方向反面靠头的方向（后腿弯附近和尾部方向攻击判定范围要大得多），太刀配合练气斩击倒那是非常的快，加之武器长度可以轻松的攻击水龙肉质最柔软的腹部（最高伤害部位之一），通常腿间作业素重点，某些场合可以利用太刀纵斩蹲身矮半头的特性直接在岸边攻击直立喷水的水龙而不受伤害（不过并不推荐，为免拉锯战还是带点蛤蟆和音爆吧，虽然太刀杀下位水龙基本上不会给其第二次下水的机会。）翠水打法一样不再赘述。

角龙

推荐武器：白猿太刀/鬼神/一角太刀

技能：高耳

P2的角龙就是瓜。除了血多没有任何优势，最引以为豪的电击钻地和F1冲撞被削弱的不成人形，而且还特爱出前跨一步顶牛的找抽招。这不剁两下尾巴也太对不起角龙兄弟如此的用心良苦勒。

主要断尾时机：

1.前跨一步，角部上扬攻击，位置好的可以砍三下，（纵纵退），只要近身（事实上不在角龙近身侧面它也不太可能出这招），纵斩两下一般是没话说的。

2. 钻地出土，2代角龙出土地点极易判断，手脚快意识好的最少两刀（纵退），跑的慢的只要不是太过分也能磨一刀。

3. 甩尾结束，看准时机2刀

平时打法没有太多可说的，腿间作业。打倒后练气斩继续砍腿，下次倒的快，（要破角的可以先去斩头，音爆陷落状态也可以修脑袋不少下，太刀破头尾都轻松）甩尾时可以活用退步斩，只要断了尾可以说非常安全。远处冲撞注意飞扑，一般打角龙还是近身缠斗，虽然角龙弱但万一被吼了+火车还是可能猫车的，身子正下方被吼要安全一些，因为0距离火车十有八九不中。（谁叫丫长这么高，腿站那么开）音爆闪光用法相信没人需要教了吧。照顾新鸟还是说下，闪光在角龙转身后刚做出冲撞准备动作时迅速扔出（扔早了有时是钻地），音爆在角龙钻地时尾巴端部残留在地面上扔，爆开后正好完全入土。黑角除了血多没有任何优越于黄角的地方（一代大虾的没落）什么？一角？已经忘记他们的存在勒，一里就够弱的，现在更弱。角龙家族打法一致，邪恶的淫可以利用7区石柱和某区高台，太刀高台战术比大剑什么的惬意的多，连斩加退步斩，站位好的都不需要任何调整。

轰龙

推荐武器：鬼神

技能：耳拴，高磨，早逝

乍看起来非常吓人，面目狰狞外加气势汹汹，应该说老卡在营造新时代恶汉的工作上素灰常D成功啊，无数新手（包括部分中老鸟）被吓破了胆，多是拿上扩散弩高台耍流氓。。。。其实车车应该说只素纸老虎，破绽多的一毛：

1. 蛇行：最令人谈之色变的招数，追踪性能中上，怒状态后速度大增兼反复折射攻击，声势骇人，不过只要避开第一击此招基本没有威胁，（为了跑的快，距离远的情况可以先收刀）观察其是一次扑倒在地还是有续招，扑地后（这个动作玩过一的筒子们再熟悉不过：俗称狗吃屎。）马上上前三连斩（纵纵退）接侧滚回避，尾巴一般能中两下。

2. 屁股对人，尾巴翘起，嚼雪花（沙漠MS嚼的是唾液），典型找抽动作，视怒否三至六连皆可，气足的也可视情况可行一次性放掉。

3. 360度陀螺攻击，此招预兆明显，身体有一个很醒目的侧倾，收招后1秒无动作，可以砍上1~3刀

4. 伤害性吼叫，范围很小，尾部和下肋部可以攻击。

平时战斗切入点一般站左前方，下腹和肋部后方是很多近身攻击的盲点，善加利用。

淫贱型打法就素利用六区高台卡住突进的轰龙牙齿，然后就随意断尾还是破头勒。上位轰隆怒后动作频率加快不少，与轰作战一定要力求不倒地，怒后火车折射攻击死亡率极高。

钢龙

推荐武器：胧火/飞龙刃翠

技能：耳拴

终于到第一条古龙勒，初战钢龙的XD一定极为郁闷，因为钢龙的护体龙风压非常讨厌且无法依靠近战武器的抗一般风压的特色招数抵消，雪山风龙的吐息攻击更是附带及其危险的冰结属性，不过村的风龙任务有毒镖，先毒倒再说，中毒期间护体风压消失，但毒消后马上出现，所以太刀杀风龙一定要快速破头来消除护体风压，主要时机为横向爪扑后的回身（时机要抓准），地面风吐息攻击（可以砍N下），以及空中闪光后掉落倒地的时间，破头后风龙就是瓜了，断

尾时机与破头差不多，其他时间以攻击腰部为主，注意所有新古龙的尾巴均需要 HP30% 以下才能断，加之风龙尾巴没有任何攻击作用，所以不必着急。飞空状态吐息只攻击前方（当然这 xx 有时会转，可以在其正下方利用太刀的长度纵斩攻击（顺便积蓄尾部斩属性伤害）。

炎妃

推荐武器：胧火

技能：耳拴

炎妃的护体炎风更加讨厌，作用是近身时体力持续快速侵蚀（同地形伤害 / 毒效果），弧线型火车更是太刀剑士的噩梦，战略一样是快速破头，炎妃的招式破绽其实更甚钢龙，但喷火在近身的波及范围比风龙的吐息攻击大（下巴和两腮附近有火焰攻击判定!!），保险起见的可以在其前爪后方展开攻击，太刀一样能伤害到头，有气就爆吧。周身爆炎看似吓人其实是个极大方便破头的招，此招先在身边散步小火星，然后打喷嚏攻击开始绕自身一周（有远中近三种距离），因为每个角度判定只出现一次，而且头部前方判定最先出现，待正面火球一散即可上前猛击头部，如果是远距离那根本不用理会，撒粉时就可以展开攻击。炎妃的尾部攻击同样是找打，此招除 PP 正后 60 度外全身没有任何防备，想怎么 K 怎么 K。最后说下曲线火车，很多人已经知道了，不过为了完整性再废话一下，并非追尾，而是有微弱修正的固定椭圆路线，太刀站位好的话可以不用理会 + 趁其路过讨一两刀便宜。站位不佳可以向行进路线圆心方向闪避（感觉炎妃火车向外修正能力要超过向内）炎王与炎妃几乎一样，不再赘述。

补充下炎王和炎妃的主要差异：炎王头部破坏时间明显长于炎妃，往往炎妃 3 次失衡就破头而炎王倒地 5，6 次还是有炎风护体

霞龙

推荐武器：胧火

技能：自动标记，心眼，毒无效

MH2 就是最恶心的龙之一，一言以概之：超级弱小，超级烦躁。长的就一副舅舅不疼姥姥不爱的傻叉样，加上隐形，惯偷，使毒耍阴，除头尾全身弹刀等诸多恶习使其成为猎人众最为痛恨的怪物之一。打霞龙切记多带千里眼和染色（有雷达装再好不过），不然找都找死你，肉 / 强走等加耐力的道具若干以防中异常状态，解毒药带满，隐形时没有特别好的攻击方法，可以靠丢染色玉或奔跑法（背对霞龙会出现逃命状态）来判定其位置，砍到不弹刀的位置就是头部了，抓紧时机连续攻击（快速蓄练气就靠这个了），霞龙的偷盗和特殊攻击极其讨厌，不过只要贴身站一般 4，5 次伸舌头也就能偷到一次，啥？看不到怎么贴身？走到有看不见东西挡住的地方为止，能贴多紧贴多紧，有人喜欢两刀一滚（某 PP）我嘛无所谓，经常一直砍到被小手拍飞为止，反正攻击不高，当然显形的时候能看见爪击还是要滚的。关于显形，在它攻击露出真身后向尾部附近投掷音爆弹可以破除一段时间的隐形，断尾后也会显形一段时间。尾巴有时会拍动发出特殊风压，能取消一切攻击动作将人吹倒在地，配合舌头偷盗极其下流。这时就需要“忍”，只要不攻击 + 不处于尾巴至近距离这种风压是没有影响的，待风压中止后再发动进攻（一般是拍 4 下），推荐蓄满练气贴身一次性放空，这个时候霞龙十有八九是舌头偷盗攻击，近身是盲点。霞龙的特殊状态攻击非常恶心，不过站的够近 / 够远就无威胁，方式为向前方 4~5 个身位喷射酸液，杀伤范围大致与岩龙毒气范围相当，一种是抽光耐力至一格（所以不熟练的要多带肉和强走以防万一。），一种是防御减半。霞龙杀伤最高的是火车，隐形火车尤为无耻（击中前还是会显形的），不过修正能力不高，绕圈小跑也能避开（森丘 9 区就比较郁闷。）总之只要防御不低的离谱 + 带足解毒药舍耐力物品，霞龙虽烦但也很容易对付，平时尽量攻击头部，待 HP 扣除大半后再集中断尾（30% 以上断不了），差不多三个七连。

砦蟹

推荐武器：胧火

技能：耐震，高磨

和老山一样烦躁的怪物，体力奇多，任务时间长且为无聊的机械作业。还是讲下打法：砦蟹贴地行进时，太刀可以轻松攻击到它的弱点：身体，要注意的是不仅步足末端（用于走路的那一节）具有较高的攻击力（前进动作的前方 30 度范围，比目测的范围稍大），平民制服镰蟹装踩一下要去近 1/3 的 HP（150 血），而且步足的根部（靠近身体的那一部分），也是有攻击力的，位置感好的可以站在身下攻击本体（不要碰到老山头壳，弹的厉害）。站立行进时，攻击方法为站在其足部的后方或侧面，这个地方在砦蟹前进时是没有攻击判定的，走一步的时间（步足前进一次）可以砍 3~4 刀（尽量积蓄练气槽），受到一定程度攻击后，被攻击的足会变红，这时就转向下一只步足，全红后砦蟹会倒地，这时在其身体上把积累的练气槽一气释放！步足变红 -〉倒地的步骤可以进行两次循环，鬼斩不用辅助道具和城防设施足以击退。（注意砦蟹有时会把老山头壳转向行进方向喷射酸液，而且进入 2 区时 100% 发动一次，要放爆 G 的不要提前放以免浪费资源。）

老山

推荐武器：胧火

技能：高磨，匠，快速剥取

“我不能打死你，但我能耗死你。”某篇老山自述生动的描绘出了此血牛的生理特征，不过本作老山血量MS被削减了不少（具体资料还不清楚），太刀打老山有人觉得不方便，其实跟枪杀有异曲同工之处，甚至连最佳站位都如出一辙，效率打法有几种：

1. 背对老山前进方向，离老山下垂的小肚子（ ）差不多2个身位，与老山身体中轴成一直线，主力技为持刀三连（突上退），保持与老山行进速度同步，老山加速时切勿贪刀，用二连（突退），一旦失步很可能受风压或者被肚皮挤到旁边，极其得不偿失（不过节奏和位置掌握的非常好的人可以依靠老山肚子平推前进）。此站位法类似枪/双刀的传统战法（又称传教士站位）。

2. 面向老山前进方向，后脑贴老山腹部下垂部分，同样与老山身体中轴成一直线，主力技踏步斩，视时机用连击（走的慢或拐弯时）或滚动（老山加速跑时）前进，优点是放练气斩时机宽松（正好用来前进，不像站位1那样会跑到老山PP上去）缺点是速度保持同步不易，生手打着打着就掉到屁股后面去了。

3. 侧向老山前进方向，角度30~45度，离肚皮向外侧一个身位（这个角度和距离其实各人也许习惯的位置不同），招数则是1和2的结合，优点：最高的DPS，老山转弯和撞击时尤其明显，可以不做回避动作避开老山下肚，缺点很多，最容易吃风压的站法（有风压大应该会好的多），对太刀士位置感和节奏感要求极高，需要随老山步伐而不断调整，新手请勿模仿（伤害会不够）

集4老山鬼斩用1的打法只是击退，用方法3（其实我自己也掌握不好3，最成功的就是4区一直连了大半段路）在剩1分时杀死（吃了几次风压）

杀老山练气斩时机：同向前进法不说了，机会很多，另外两种主要选在转弯/踱步/直立行走时，另外每次过区撤退之前记得把气槽放空，不放也是白白浪费。另外打法1被挤到靠尾的腿后侧时就不要用退步斩来后退了，弹刀郁闷死。不如直接滚（看好老山下一步迈哪条腿想好如何规避风压）。

麒麟

推荐武器：斩老刀/火龙刀枫

技能：心眼，BOMMAN（ ）

在1代70杀手三件套（片/锤/黑伞）外恐怕要加上太刀一项了，基本思路与大剑相近：回身斩首。但因为出招收招快的多，所以效率也比大剑高的多。

主要打法：70奔跑时，等待其冲到面前3，4个身位时侧滚（依个人习惯，持刀/纳刀跑也可以）这样70会很快回头，站好位置算准时间使用纵斩（不熟悉太刀70的人可以非攻击过程全部收刀行动，出招时间把握上更充裕，熟练了就没必要了），纵斩后注意观察70是否出现小失衡（头部一偏），出现则立即追加纵斩的第二连，没有则马上侧滚，站位偏向70的哪一边就滚向那一边的外侧，避开70为数不多的杀招--顶电。

70放电时观察是什么电，前方长距离落雷可以在头部侧后方攻击，位置实在差也可以弹两下PP（有心眼的其实可以随意。），贴身落雷利用牙突超距攻击，也可以算好结束时间对头部踏步斩，周身八重落雷是有规律的，多观察可以在前一两发落完后立即攻击（其实太刀是有位置可以从落雷开始砍到结束的，不过70太刀打的不多，目前尚不能完全确定这个位置）

发呆和倒地还用说么，发动威力最大的练气斩吧

总之70的攻击方式对太刀威胁不大，太刀的灵活高攻的特性非常适合对付它，如果配上心眼那对70的DPS还能再上一个台阶

雄火

推荐武器：胧火

技能：耳拴

俺居然把1代的大哥忘了。实在该打，本作雄火除了HP，攻击有所上升外，变化其实不大（跟MH2骠悍的雄火差距很大啊）太刀打起来除了简单还是简单（单银除外）打火龙类么基本都是先断尾，因为断尾后至近距离的退步斩也可以完全跳出甩尾范围（角龙同理，不过体形特大的可能会有例外，但体形大一般也意味着尾巴高），被吹飞几率几乎降为0，断尾么就是纵纵退啦，火球/发呆的时候一般三刀全中，2~3个来回即断，破头这个也是要的（村火都可能有逆鳞哦），破头时机：喷火最佳，咬击其次，对头部拔刀/纳刀四连(怒状态三连或二连)。破翼最佳时机：飞空后落下时刻或喷火/冲撞起身时间。加上火龙吃所有陷阱和辅助道具。太刀在这些阴招得手后火龙陷入无法自由行动状态的10~30秒内可以造成惊人的伤害，有气就放吧。说真的太刀打火龙太爽了，其实部位破坏除了冲撞中（其实也未必。顶级太刀的R击很可能具有截停火车的可怕威力，待验证）全部可以进行，免了大剑过去的有心无力之苦（大剑在冲撞扑地后等一系列时机的断尾/破翼/破头的拿捏上很困难，虽然说并非完全不可行，但没有太刀那么舒服），至于它LP么更是鱼肉。喜欢喷火的雌火是太刀最优秀的沙袋，毒钩空翻对于出收招迅速的太刀也没有了威慑力。只是多添一个破坏器官的好机会罢了，雌雄苍蝇的弱点都是头，金银弱点仍然是翼，针对性下刀可以让速度再创新高。

金狮子

推荐武器：白猿最终型

技能：耳拴，高磨，耐震

说实在的过了很久才鼓起勇气用太刀去K金毛(虽然前面用冰片过了)，一切源于MH2时代猩猩留给我太刀的痛苦回忆。不过金毛的实力真的大不如前，攻

击性和持续性都有所下降，像过去靠组合拳时机在后面刷PP素要承担巨大风险D。

其实J毛打法大家都写了很多，前面因为工作/培训等问题一直没补完J毛打法，现在只好来拾人牙慧勒，希望大家不要BS

站位要点每篇J毛打法都提了，这里再废话下：站J毛右边，隔开3个身位左右避开最致命的Z字跳

平时输出盯住后腿和PP顺便切尾巴，由于J毛尾巴属性的调整（MH2是15%HP以下才能切断，P里MS改了），可以考虑先断尾来速杀，注意断尾条件是冰属性伤害累计1000以上，破角条件为冰属性伤害累计350以上（单只），所以武器选择上没有什么可考虑的，白猿DODODO上吧（熟练者可以考虑前一级形态白猿DODO）

金毛破绽最大的招数：

金光喷射：非怒状态下近身足以完成4～6连（地面发射球状闪电硬直时间略短于金光，需要区别情况），是破角/尾的最佳输出时机，回避方向仍然是J毛的右方。

三角组合拳：此招J毛头部正下方没有任何判定，如果你在这个位置就干脆纵纵突，回避反而容易中招，如果保持攻击右后腿/尾部的习惯那你大多数情况应该正好到其背后，可视距离对其尾巴进行追击，信心/经验不足者在J毛组合拳最后收招的震地时就要进行离脱，非抗吹飞体势（也就是不在挥刀动作当中）被转身绊倒很可能是致命的。

腾空电球：此招攻击判定出现离跃起有相当一段时间，只要不是特别贪刀有足够时间回避并追击，一看J毛跳就立即前滚，速度快/运气好的能够对角两刀，一般情况一刀就滚向其跨下吧，顺便说下金毛转身面对你时对应行动一般都是纵劈一刀滚裤裆，不然就等吃耳光

威胁性强大的招数：远距追尾：飞扑吧，太刀也只能飞扑了。远距扑击：视具体距离左/前向回避。组合拳：盯后腿输出一般中的机会不大。360回旋攻击：向外后侧回避，此招后方无判定。后蹬：前兆明显，会做一个原地小跳，后扑速度极快，割尾流需要注意。不过如果J毛被逼到版边来这招大可放心砍三下脑袋。

变身：新手谈之色变的招数。杀伤力，速度，威慑力都大幅提升，信心/经验不足者就以回避为主吧（扔个闪光，利用它发神经这段时间磨刀吃药擦汗喝水什么的）要趁这段时间攻击的主要输出时机仍然是组合拳刷PP和金光喷射（感觉腾空电球的速度提升不少，还有组合拳的追击性能与范围都有提升，要格外注意）

J毛和近亲白毛一样，血差不多时会瘸腿，黄金毛怨念的XD们就选择捕获吧，捕获出金毛的机会大些。

村双J毛打法一样，速度没把握的，用上三个陷阱速杀金毛儿子以免被3P蹂躏即可

霸龙

推荐武器：胧火

技能：匠，高耳，高磨

说实在的感觉这只垃圾龙和老山异曲同工，从老山那儿得来的迟缓基因令其另一半：轰隆的招数性能暴跌（如果速度能和轰轰媲美的话那就是单人玩家的噩梦了。那个体积令火车攻击面积空前啊）

总体打法还是主流的胯下作业：砍右后腿，这个时候大家深感怨念的十三连，无限连顿时找到了发泄的空间（相信如果这些招式有感情的话，看到巴龙兄弟肯定是热泪盈眶），终于有个猪能在非落穴，麻穴，闪光的情况下照单全收这些招了，靠巴龙小JJ近些，这样它唯一能攻击你的招数只有吼叫，被伤害攻击吼中的会向PP后面吹飞，基本没有被连杀的危险（外侧砍的没高耳有时会被吼出硬直，再被尾巴扫到正面，比较危险，所以推荐身下作业）

要破胸的注意压杀（轰S改满被一击KO）

巴龙甩尾是从背后划半圆扫向左前，由于丫尾巴较长站在外侧的XD需要注意（身下作业的可以无视）这个时候破牙破胸都不错。要针对性破牙/爪/胸的为求安全可以用闪光，虽然一个闪光只有5秒效果，但对于部位破坏10来个足够了（经验/信心暂时不足者）。

钻地时先跑开一段距离，看到出土时立即跑到背后割尾巴，霸龙尾巴需要HP30%以下。

还有个注意点就是别忘带冷饮（偶不止一次犯下的错误）。感觉环境威胁比巴龙本身要大。

黑龙

推荐武器：胧火

技能：心眼，匠，高磨，火势。

和一代一样的二百五，蛇行威力的相对下降（450防硬吃蛇一下80-90%的体力（150的情况），飞空火球判定范围缩小，使得黑龙更加的菜，打法之一为1代片手流的刷PP，站右后腿和尾巴之间，纵纵突->向黑龙前进方向翻滚，好处是输出稳定，且一直打后腿容易打出撞墙，黑龙会不停向墙里爬，这个时候有什么连击就出什么吧，缺点是腿部伤害不高，而且偏一点弹刀弹的厉害 蓝斩非鬼人状态只有腿根和尾巴的夹缝处不弹，靠足的地方都弹，鬼人后整个足部不弹刀，尾巴只有心眼不弹。

另一种打法类似双刀洗头流，绕黑龙转圈，距离不要太近，黑龙会频繁飞天，飞天后迅速跑近并把镜头拉到最上能看到其行动的位置，如果是直接降落就快速跑到黑龙头部落地位置（要靠经验抓落点），练气槽富裕就R，R，退步斩（或者纵，R，R），没有气就纵纵R（或纵R退步，看自己的位置好坏而定），经济宽裕的可以在降落前服用怪力药丸等违禁兴奋剂，效果不俗（丸药的区区20秒效力在砍头流中可谓物尽

其用）如果黑龙空中有引脖子的动作（同时尾巴会下垂并钩起来），确保自己在其火球范围外，等确实下降（尾巴自然平放就是真要降了）后如前法炮制。注意飞天后火球三连最后一发射程惊人，距离达大半个竞技场。被低空飞行追尾也不要慌张，先站立不动，黑龙接近后快速跑向其头部落点，需要注意的是有时低空追尾后会追加低空火球，所以跑的过程中要调整视点观察其动向。砍头流的优点：稍熟悉后绝对安全，简单易学，磨刀石用量少（姑且也算一个优点），缺点如果龙不合作，经常玩耗时很长的空中三连那效率会较低（但从头到尾砍脑袋能保证一半以上命中的话击退绝无问题）一般视情况两种方法结合使用，总之黑龙就是瓜，随便虐，以前的杀招吼叫接压杀也威胁大减，这次吼中后一般是xx般的两次转身左顾右盼，即使出压杀，只要不是正面压中+压杀二连也无性命之忧（一般即使正面压中也会画蛇添足的小蛇行一次，让你有充裕的起身逃命时间）

太刀豆知识

1。练气斩的使用：练气槽全满时有鬼人效果，攻击上升＋斩味加一级效果（这个设定加上练气槽下降速度变慢使太刀在P2一举摆脱了2线武器的地位跃居主流!!)，对付某些怪物时比单纯的放练气斩更加珍贵，鬼人化后练气槽下降至45%左右即失去鬼人效果，所以对付皮糙肉厚的怪物慎用练气斩。

2。牙突使用说明：牙突攻击范围是一个点，攻击力在太刀所有招数中最低，但其超长的攻击距离（牙突的攻击距离还要略长于刀身）和优秀的牵制/衔接技能使之成为主力技之一，破头修脚的主流起手势之一，同时可以对一些周身判定的招数进行超距攻击（蓝电，气体攻击，震地等）

3。踏步斩：在纳刀/持刀状态第一下单三角时会先左脚后右脚的向前跨一步（步幅大约一个半身位），这是很多大剑党转型极其不适应的一个变化，套用A9某兄（也许是其他论坛。。。最近记忆力有所减退。。。。）的话说："太刀就是斩并前进着"，这个跨步是自然避开甩尾的关键操作，（见上文大怪鸟部分），掌握不了的可以利用村怪鸟进行练习。。。。第二下纵斩是原地不动的

4。太刀的精神：推倒或被推倒。太刀作为不能防御的武器，加上P2的更多强化设定，彻头彻尾的成为以攻代守的武器，跑位，攻击时机把握在个人修行，而太刀使用者最忌讳的就是犹豫，攻和逃之间摇摆不定是太刀士的大敌，尤其是面对中前期古龙，搏命往往比游击生存几率更大（当然，搏命也要建立在技术的前提下。。。。。。。）

5。练气槽增加小技巧：对付需要大量练气槽应对的BOSS，留适量杂兵以备急用，双只的BOSS可以依靠对先杀死的那只无限鞭尸来获得无穷的练气值

6。二连注意：太刀新手喜欢在连击时连打三角对身边某些JR观察所得），往往出现多余的第二纵斩导致无法及时离脱，这在上位任务中一次便足以致命，大家切记管好自己的手指，不该出的尽量做到一下也表出 ~~~~

这几天大家都在发心得，偶也随大流。众所周知MHP2比1代多了许多新武器，而原先的武器也有不同程度的改进，在打出了所有训练所任务后，为了能够更好的熟悉各种武器训练所是大家不二的选择。

单人竞技场的任务共10个关卡，分别按照怪物的出场次序排列，有怪鸟，桃毛兽王，电龙，盾蟹，雪狮子王，黑狼鸟，轰龙，双角龙，凯龙以及圣兽麒麟，每个任务有5样武器提供挑战，这也是为了达到让大家能够较熟练的使用所有武器的考虑！

在大竞技场中有4个角落还分别有一定的补给道具，在战斗中有空闲的话，可以去挖取，对战斗还是很有帮助的，以猎人进入场地为基准，最北面是高台（高台啊，如此WS的地方，如果任务实在过不去可以利用下，不过偶先提醒各位，那高台非常非常小。。。）猎人右边可以挖取小爆弹（大概3个吧）左边是大爆弹，右中位是麻痹陷阱1个，左中位是3个大恢复。

任务1 大怪鸟

这撕又是NO。1。。。（送死1号。。。）对决怪鸟的战斗进入竞技场就会马上被发现（猎人会有害怕动作，此前如果持武进入就可以避免）弱点，基本在，头，翅膀（个别人喜欢推倒。。。），音爆闪光对齐牵制作用明显（怒后音爆无效）。可破坏部位：左右耳朵。破后任务追加奖励。跑位主要为一直站boss左边饶圈（摔尾无视效果）。

片手类，武器：182物攻240毒属性，装备技能：投掷UP。。。。战斗时活用音爆，补给的陷阱＋炸弹战术，任务将很轻松。

大剑类，武器：480物攻240冰属性，装备技能：火属性+5。道具也有音爆，大剑攻击也高，主打翅膀和头，血拼也能过。

锤子类，武器：520物攻，装备技能：防御+20。补给自带强走，基本强走效果没结束时怪鸟因该就趴了，唯一注意的是武器斩味比较差。

枪炮类，武器：276物攻，装备技能：体力+10。枪小白们可以通过这任务建立信心（偶就是。。。）酷酷很好欺负，攻击基本以截翅膀为主，枪的防御性能又高，基本是阵地战。

弓弩类，武器：216物攻（轻弩）LV2通常弹速射，装备技能：攻击UP（小）。弹类中撤架击中怪鸟和音爆有相同效果，贯通类对小体积怪效果不好，大家正好用通2尝试下2代新加速射效果（很强悍的。。。）。

任务2 桃毛兽

这位大哥取代了沙龙老2的地位，可见实力也不强。。。，对决桃毛兽进入竞技场并不会马上被发现，我们可以利用这点先收集些补给道具。战斗方面，桃毛兽的攻击虽然伤害比较高，但是动作缓慢，出招后

的破绽也大，飞扑和身前连续爪击后都有较长的硬值时间，在正面容易被肚子顶到，推荐侧面游走寻找破绽攻击，另注意下它的P，中后无法使用道具（可用消臭玉化解）弱点，头，身体。可破坏部位：头顶的毛，爪，尾尖的粪便。。。

片手类：武器：196 物攻，装备技能：攻击 UP（小）。这次是双刀，任务自带强走和 5 把麻痹匕首，匕首的话还是非怒的时候仍吧，貌似怒后异常状态抗性有所提升，双刀可以用乱舞和回旋为主要攻击手段，任务难度也不高。

大剑类：武器：576 物攻，装备技能：抗菌。黑刀的斩味很优秀基本不用磨刀，因为不能防御还是 boss 出现大破绽的时候上去给它一套连招，桃毛兽没有弹刀的部位，太刀的 DPS 可以完美的体现。

锤子类：武器：624 物攻 音符为白，黄，红，装备技能：体力 +20。首次笛子任务，可以先收集些道具，吹曲子加下 BUFF（该笛子可加攻击，防御 up 小，自分 speed up）因为武器没有绿斩所以攻击主要还是以大地为主打身体（以及脚），如果推倒笛柄 3 连头 + 个大地。另任务里给大爆和 5 个睡眠匕首，睡眠后第 1 下伤害是 3 倍，大家知道该则么做了吧。。。

枪炮类：武器：276 物攻（弹种为通常型），装备技能：自动防御。枪类武器本身都有很优秀的防御能力 + 上自动防御新手也可以很轻松的取得胜利。注意防御正面也可以击败，最后大家可以用龙击炮给予 boss 致命一击，很华丽。

弓弩类：武器：168 物攻，装备技能：调和成功率 +20%。进场前加好强击箭，调和好陷阱，战斗注意以连射头为主。箭用完后还可以调和 15 根，全部射弱点的话，胜利也离我们不远了。

任务 3 电龙

电龙的攻击动作慢，但是招试威力都很大，怒后的带电飞扑中后电龙如果原地放电的话容易被秒杀。电龙的吼叫危险也很大中后硬值时间很长，不能防御的武器走位就相对重要了，平时基本保持在龙的侧背后（理解为龙发现猎人做出攻击动作前要转 2 次身）。对决电龙进入竞技场时，那撕也在发呆，大家去挖补给吧。弱点，头，颈。可破坏部位：身体，。脚，背。

片手类：武器：物攻 210 310 火属性，装备技能：雷抗性 +5。火片电龙，大家 1 代没少打吧，还用带 2 个大爆（进场后一直去挖小爆吧）战术嘛。。。WS 的推倒流。。。（砍脚倒地后砍头颈）轻松愉快。。。

大剑类：武器：864 物攻，装备技能：防御 +20，雷抗性 -5。。。。不要被高攻所迷惑，武器是没有绿斩的，就索除了头和颈全部弹刀。目前位置第 1 个较难的任务（偶索大剑控。。。没难度）大家可能有种无从下手的感觉，其实大剑 2 代新加的蓄力在这里可是大方光彩，主要打法为在电龙背后蓄力砍头（龙转 2 次身正好 3 段蓄力 HOHO）大家不用怕，距离很好计算，蓄力，翅膀，头都不弹刀，尾巴弹刀时不中全身点的，斩味没了利用高台磨刀最安全。稳扎稳打胜利也并不遥远。

锤子类：武器：676 物攻 250 火属性 音符：白，黄，青，装备技能：见切 +1。这把笛子的曲子除了麻痹无效基本没用。。。吹个自分 speed up 就可以了，其他无视吧。因为不能防御所以安全的打 PP 吧，可可以挖好大爆提高速度。对自己实力有信心的可以打头，放电时，转身前计算提前量打头都可以，磨刀上高台，任务难度适中。

枪炮类：武器：322 物攻，装备技能：麻痹无效，炮击王，爆弹强化。前 2 个技能都很强，爆弹强化嘛，挖到大，小爆最好啦，挖不到也不勉强。枪的距离正好可以在全身电外防御截脚，另龙击炮也是 1 炮就倒，任务就在电龙的不段到底中完成鸟。。。

弓弩类：武器：252 物攻，装备技能：装弹速度 +1。本以为很难的任务，但是 2 代重弩可以防御了，难道陡降 N 多，又有装弹 speed。任务开始后先把扩 1，2 打完，然后火焰弹点射头及颈部（这把重弩开是火焰弹速射。。。）基本火焰弹射完前电龙就趴了。

任务 4 盾蟹

2 代新加的 boss，比较失望。。。弱点颇多，也较容易出现大硬值状态，虽然移动速度还可以，但是招试都比较容易躲避。战术以推倒为主（扣属性武器打背部）音爆也可以有效的牵制 boss，另进场时 boss 并不会马上发现我们，盾蟹的那个背后不被发现可以连续攻击的 BUG 偶不太推荐，本来就很菜的 boss 这样做就太无趣了。弱点，身体。可破坏部位：大钳，背部，扣属性武器可破坏（背可破 2 段，状态 1，破壳，状态 2，断角）

片手类：武器：182 物攻，装备技能：名字拼不出。。。效果为耐力槽消耗速度降低（效果很明显）。任务自带 2 音爆好好利用。双刀 2 代乱舞后可以翻滚了，好用了不少。盾蟹许多攻击都可以通过向前翻滚躲多，钻地后，多跑动也不难躲，唯一容易中的是侧面的挥际击，但是提前翻滚打后背就可以了，不难的任务。

大剑类：武器：624 物攻 250 雷属性，装备技能：水抗性 +5。具体打法和片手差不多，因为不能防御所以更不能贪刀了，出了大硬值 1 套炼气，螃蟹很快就趴了。

锤子类：武器：624 物攻 音符：白，黄，红，装备技能：攻击 up（中）。虽然没有绿斩，但是扣属性对螃蟹的克制还是很明显的，除了打脚挖，大地砸背，也可以较容易打出大硬值。buff 嘛还是攻击，防御 UP（小）和 speed up。

枪炮类：武器：253 物攻，装备技能：防御性能 +1。这任务我打的很痛苦，最后还是硬可药可过去的。。。大家表 B4 偶。因为带了防御性能 +1，所以我就正面和螃蟹开战了，最后演变成它 1 下我 1 下（防御攻击那招）。。。虽然胜利了，但是此法不推荐，攻击后侧移，站位不好时，找准机会收枪，换位才是上策。偶枪白，对于枪苦手的玩家此任务还是有点难度的。

弓弩类：武器：192 物攻 +10 防御，装备技能：和双刀那个一样。进场前装好箭（众人：这不废话嘛，

拖走。。。 远处传来哀鸣~~~偶是好心提醒。。。）弓就连射身体，没机会射脚一样就是速度满点，因为弓很灵活所以任务其实不难。

任务5，雪狮子

也是新添的boss难度感觉还凑合。对决时一进入场地就会被发现，竞技场因为不能穿放震装所以难度又有所提高，怒后攻击和速度方面还是不错的，所有招数中以火箭拳的破绽最大，但是因为位移较严重，所以可以作为磨刀和喝药的最佳时机，其余攻击站在boss身体下后方均可不受伤害（尾巴到后脚那里原地震地只有晕悬效果），战斗时boss正面和后面都非常危险，游走时以侧面为主。弱点：头，尾。可破坏部位：牙，尾。

片手类：武器：210物攻260麻痹属性，装备技能：冰抗性+5。自带3大爆，3小爆，攻击时尽量站尾和后脚间震地就防御并调整站位，麻痹后放炸弹先，第1下为双倍伤害，boss基本在第2次麻痹后不久就归西了。。。

大剑类：武器：528物攻220火属性，装备技能：早食。太刀的打法和片手类似，但是因为不能防御，所以不推荐站在身体下连续攻击的话，容易中震地，为了安全还是等喷雪，火箭拳和转身时候上去连击吧

锤子类：武器：676物攻，装备技能：耐雪。没有任何有利的道具，也是很考验技术的任务，攻击手段为蓄力后的大地，中距离可以转转近身3圈后按攻击的2连为主。如果狮子乱跳的话，大家可以将它逼近墙角以减少boss的移动范围，还是不行的话，就抽空收集补给的陷阱和炸弹补助战斗吧。

枪炮类：武器：276物攻190火属性，装备技能：高磨。又是枪任务，武器斩味还那么差，战斗时要时刻注意斩味问题，索性任务自带补给和装备技能还算厚道。boss喜欢乱跳，所以要多收枪，中距离的话，可以直接冲刺过去，近身站侧移和后跳频繁使用不要让自己在boss的正面。雪狮子的体力不多，不贪刀的话不算太难。

弓弩类：武器：252物攻，装备技能：通常，连射威力UP。很不错的武器，可以火焰弹速射，战斗时勤翻滚，所有子弹射头，可以说是场压制战boss的招破绽又大，在弩霸道的连射威力下任务将轻松完成。

任务6，黑狼鸟

2代大幅削弱的怪，除了原先的头部，翅膀，身体都不弹刀了。血量也改为正常怪的数值。攻击类型是怪鸟和火龙的混合体，它的火车是比较厉害的招数没有任何先兆速度也叫快，后空翻位移较火龙类大了很多，基本可将齐当作小体形的火龙来对付。对决时进场就会被发现，持武进入比较安全。战斗时跑位也怪鸟类似（摔尾方向也和怪鸟一样），因为齐尾部带毒，推荐先断尾（尾巴可以挖到恢复道具）。弱点，头。可破坏部位：左右耳，头，背，尾，翼。

片手类：武器：196物攻190水属性，装备技能：耳栓。片手类还是一如既往的简单，道具自带3强走，2闪光，又是带耳栓的水双刀，虐畜任务。。。黑狼怒前破绽非常多还喜欢漫步和发呆这时先断尾，攻击以乱舞为主，但是怒后就危险很多，无先兆的火车被连置角落就相当危险，所以鬼人后就由回旋斩来代替乱舞，并且回旋攻击的范围大，侧面可以打身体翅膀，正面打头又安全。

大剑类：武器：816物攻，装备技能：毒无效。武器斩味很优秀基本不用磨刀就可以结束任务，战斗时也先断了尾，然后主打头，因为大剑速度幔所以怒后危险大增，大家可以计算头部几刀摇头，这样可以很有效的锁住黑狼的动作，侧身时蓄力，黑狼转身时放刀打提前量即可。

锤子类：武器：780物攻，装备技能：恢复速度提高+1。因为有2个强走，锤子黑狼是比较轻松的任务，怒喷火大地和3连都可以，怒后还是以灵活的大地为主，和大剑一样计算头部的硬值数据，侧面提前3连最后1下和大地，这样可以有效的防止黑狼的突然火车。

枪炮类：武器：345物攻，200水属性，装备技能：恢复道具效果强化。枪打黑狼较难。不过这次道具很不错2强走，2闪光，1落穴。任务时利用黑狼发呆和火车再收集完，麻痹陷阱和爆弹的话就是十足的道具流，打法前面讲的差不多了，最后补充下如果枪实在苦手的话枪黑狼是少数可以利用高台过的任务之一。

弓弩类：武器：312物攻，装备技能：火势+2（高手当然可以用。。。）。战斗时，先打完扩2和贯通，然后通2打头吧，因为重弩防御所以基本无难度。

任务7，轰龙

2代具有代表性的怪物，取代了1代火龙新人杀手的宝座。。。，但是竞技场中并不难，血少了不说，装备和道具也比村时候的强，对决时进场轰龙就会吼叫并且不算发现，所以持武后一直跑远离吼叫范围，轰龙的蛇行是齐最具攻击性的招数，但是因为出招前准备时间长，招数持续时间也长，其实是个很废的招，个人认为正面的咬和360度旋转才是杀招，特别是角落里威力巨增。打轰龙时跑位比较重要，怒前基本是1段蛇行，追尾砍PP，飞扑的话我们先不要去追，因为轰龙如果连续2次飞扑的话，第2次转身对准我们回来后90%可能是发呆动作，这样可以计算好距离破头。后跳的话也不要急着去追，后跳基本是怒前的吼叫前兆。怒后速度提升很多，蛇行变为2~3连（基本2连居多），发现2连的话，就不要追尾，反方向跑。蛇行结束后的硬值还是很长的。360度旋转的话，断尾后站龙左侧，如果此时在龙身体下的话，往龙的右后脚方向滚，那里是旋转的轴心无伤害区域。弱点：头。可破坏部位：头，爪，尾

片手类：武器：196物攻410毒属性，装备技能：体力+10攻击UP（小）异常攻击强化。片手因为毒属性较高，所以以较安全的打PP战术为主吧，用上大

爆和陷阱后，轰龙因该中毒 4 次后就挂了，全程无须磨刀石。

大剑类：武器：768 物攻，装备技能：攻击 UP（大）见切 +1。任务自带 2 个大爆，2 个闪光，战术可以模仿片手的追尾打法，对轰龙较了解和大剑技术纯熟的朋友可以全程打头，轰龙蛇行可以正面打断，转身时战位不好打身体，然后前滚（360 度旋转的话，前滚后马上反方向防御或者滚右后脚）再利用闪光和大爆补助任务很轻松。

锤子类：武器：832 物攻 音符：白，绿，红。装备技能：气绝无效，笛名人。很多人可能感觉很难，其实加上道具和笛子自加的能力还索满轻松的。进场前可以先吹好攻击，防御 UP 和 speed up，5 睡眠匕首 4 把全中轰龙就趴了，大爆伺候。。。战斗时，主要攻击手段为追尾后较近距离大地砸后脚，较远大地算提前量砸头即可，推倒后笛柄 3 连头，滚后大地砸头。全任务大概 8~9 分钟。稳扎稳打吧。

枪炮类：武器：322 物攻，装备技能：防御性能 +1。枪终于出头了，很容易的任务，唯一要注意的是武器斩味不佳，打了一般弹刀的话就等着被拍飞吧。。。所以提前磨刀为上策。有了防御性能 +1 的枪基本索无敌的，正面硬可，中距离冲刺，没有悬念的任务。

弓弩类：武器：180 物攻 120 火属性，装备技能：装填 UP（训练所全通后就奖励这头）。20 只麻痹箭射完前轰龙至少麻痹 1 次（大致在 11~12 只时）大爆伺候，轰龙进入怒状态后，弓手就要小心些了，蛇行近身 4 段蓄力的扩散，远程的话就连射头或者身体。灵活跑动 10 分钟就可以解决任务了。

任务 8，双角龙

角龙。。。写攻略前偶先为它默哀下。（MHP 时代飞龙类综合实力最强的 boss）2 代的角龙在齐招牌动作钻地被彻底改废，2 代的钻地攻击判定为龙身体完全莫如地底时猎人所站位置（如猎人在齐所在放射线上，角龙也会增加钻地距离）并且近身的冲撞追尾效果也不如 1 代强了。钻地后招扫尾攻击范围也小了（身前就攻击不到）再注意下角龙的吼叫基本就没问题了。进场对决时，先看到的是角龙的 PP。。。。弱点：尾。可破坏部位：2 跟角，尾。

片手类：武器：224 物攻，装备技能：高耳。业务，防御 -20。任务自带强走，2 闪光，3 音爆。。。。又是个虐畜任务。。。基本索推倒后打 PP，没有悬念。

大剑类：武器：816 物攻，装备技能：匠，钝刀，恢复速度 +1。大家别忘记竞技场有高台（虽然很小。。。）可以防御的武器就先利用高台，断尾断角吧。其实全破后角龙的 HP 也不多了，可以算好齐出地的位置，蓄力打头。

锤子类：武器：780 物攻 280 麻痹属性，装备技能：体力 +30，回避性能 +2，恶灵加护。。。。虽然有恐怖的恶灵加护，但是开始就用自带的闪光和音爆牵制的话，基本那个技能没机会发动了。角龙大致在第 1 次麻痹后不久就挂鸟（麻痹或者倒地时在尾部 3 连）。

枪炮类：武器：368 物攻，装备技能：攻击 UP（大）体力 +20。战术和大剑差不多，利用高台卡角，断尾最为简单，近身的话利用龙击炮推倒截 PP。。。（小提示：妄图站高台防御截头的朋友们，角龙卡角那下就算防御中后也带震地的晕悬效果，还不如在地下慢慢打。。。）。

弓弩类：武器：228 物攻，装备技能：调和成功率 +20%，最大弹数生产。因为近场后角龙并不会发现我们，所以开始合成子弹再把毒弹打完（基本 7 发左右角龙中毒）打完扩散和贯通后角龙也差不多鸟，补几发通 2，顺利通关（可能后贯通技术差，偶想因该贯通打完前因该可以挂）。

任务 9，凯龙

凯龙，除了绿斩武器打脚弹刀，2 代基本没什么强化的怪物。弹刀其实也不错，可以让偶们练习更准确的打肚皮。。。放炮是砍肚子的好机会，但是要注意睡眠气体计算好时间不要弹刀，另齐吼叫时和火龙类一样有个前冲动作滚到左脚被踩 1 下即可。其他感觉没什么好讲的。。。偶厚道不凑字数的（众人：这句貌似就在凑字数，拖走。。。）弱点：破后的胸。可破坏部位：胸（可破 2 层）尾。

片手类：武器：210 物攻 260 睡眠属性，装备技能：跑术王 耐力消耗减半，爆弹强化（WS 技能）。睡眠片那么多炸弹，大家做炸弹人吧。。。注意下支给爆弹是爆 G 哦。片手别砍的太快就好，容易连的太爽把砍着的龙看醒，任务大致在第 4 次凯龙睡后结束。

大剑类：武器：672 物攻 210 水属性，装备技能：高磨 心眼 业务。本来最大的烦恼弹刀有了心眼后就烟消云散鸟。。。攻击方式以出刀 2 连三角为主，冲撞前也可以 2~3 连，原地转身摔尾时候不要用多段连招容易位移受到伤害。另任务自带 7 个大恢复，拼血都可以过的 ......

锤子类：武器：780 物攻 180 毒属性，装备技能：睡眠无效 非直接伤害减少（小）。HOHO 毒锤眠无效，肚子下转转乐 3 连吧，用转转乐别转过头，基本 3 圈就收手吧，安全第一。任务大致在龙第 2 次中毒时就以完成了。

枪炮类：武器：345 物攻 270 冰属性，装备技能：防御 +20 防御强化。枪类武器防御强化打凯龙也是很容易的任务，另这次武器的子弹是扩散威力在破胸后还索满大的，破后完全可以子弹为主。最后大家别忘记以华丽的龙击跑结束战斗。

弓弩类：武器：300 物攻，装备技能：攻击 Up(大) 贯通威力 UP 肚饿加倍。打贯通的时机基本在放炮，摔尾和冲撞后的滑行时刻。猎人可以站地图中间方便攻击 4 周，并且这样也可以减少自身的移动。因为贯通强化的帮助，打的好基本贯通打完凯龙也挂了。

任务 10 麒麟

终于到最后的任务了，大家一路走过来对各种武器的使用方法也了解了不少，而且 70 是 1 代就有的怪，

老猎人们为了70S也没少麻烦它。。。。2代的70貌似也被弱化了点，至少冲撞没么1代那么快了很好躲，收招貌似也慢了点。较有威胁的招试为身周8电，但是记熟雷的落点后，甚至可以做到穿梭其中的境界。。。。对角跳的话近身时反映快的话左滚可躲直接防御也行。（打头可能出现随即的冲顶，我个人也比较讨厌那招。。。）其他如身前3雷，5雷什么的都是攻击的好时机。弱点：头，角。无可破坏部位。

片手类：武器：196物攻（村长剑会心很高，初期用很不错）装备技能：恢复速度+2，攻击UP（大）肚饿加倍，晕悬加倍。任务开始后70马上就会发现猎人，（持武入场吧）晕悬加倍是个比较恐怖的技能，RP不好的同志小心点。。。。不过嘛，其实片手要被打倒也索不容易的，外加片手类任务的厚道补给（睡眠片加炸弹，炸弹70正面中会有倒地现象）70HP又不多，慢慢蹭的话也就5分多钟吧。

大剑类：武器：624物攻，装备技能：见切+2。太刀战术基本靠70放电后侧转时砍头，70基本都是吃痛后转身，运气不好被顶1下也没关系。因为武器自身的高斩味和高会心，任务并不困难。（2代70速度慢了，打不过去挖补给也可以，70血那个少啊。）

锤子类：武器：676物攻，装备技能：回避性能+2，火势+2。鉴于偶个人的锤子水平没感用火势。。。，不过因为有1代的基本所以锤子杀的格外轻松，攻击时机为70放电前大地砸前脚位置，即容易推倒，接着就华丽的上去3连吧。很爽快的任务，也是骗农场点的不错选择。

枪炮类：武器：391物攻（好高啊。。。）160火属性，装备技能：高磨，心眼，业务，防御-20。枪任务是越后面武器防备方面越好。。。自带的补给更是7大回1密药。偶也不多说什么了，上刺截头拼血过吧。（众枪控：就知道你小样这么打，小白啊。。。）。

弓弩类：武器：264物攻，装备技能：霰弹威力强化，见切+1。任务开始先打扩散好了，3发全中70怒，然后游走换霰弹，因为反动较大，所以我都是1发发打的，攻击时机为放雷时站侧面这样能充分发挥霰弹的威力，接着就通2收尾，战位和打霰弹时一样，放雷侧面攻击1次可2发打头即可。

全通后商人那里可买的弹药种类增加，奖励个装填UP的头．杀的话，这些材料基本用不大到。。。

发现这个方法以前，一直被上位麒麟虐待。。。不是被他打死。。而是50分钟打不死它。。。。偶然去日本论坛溜达却发现了高招，不敢独享。

首先，要准备一把能打2，3级散弹的重弩（首推老山龙系列，大众化的就是毒鸟弩了），改满攻击力，不要加盾，按加攻击的零件，身上带满合成散弹3的材料和所有散弹。。。在雪山8区等麒麟到来，被麒麟发现后就立刻躲进隐藏的小洞里，跳下高台，走带雪山草附近，开始向斜上方射击，从声音和喷血判断麒麟中没中弹。。。剩下的就是将所有的子弹倾斜到麒麟身上了。。一般麒麟会中途换一次区，这时只要从山上跳下来再等麒麟到来就可以了。。。一般用毒鸟弩射光1、2级散弹+90发3级散弹后，麒麟就一命呜呼了，耗时在15分钟左右，用老山龙系列的话，有望突破10分钟。我说的可能不太清楚，但是了解雪山地形的人一定会理解的，最后祝大家虐待麒麟开心。昨天被双轰隆郁闷了一下，今天一顿准备，结果轻松过关。发点心得，希望能帮助没有过并且无法联机的朋友。仔细捉摸了一下轰隆的吼叫作用范围其实很小，近身时候被气浪吹飞废血不多，只有中距离被吼到是比较危险的，容易被秒杀。

因此我做了如下的装备：龙木太刀[神凭]；达人的头骨；镰蟹S胸甲；镰蟹U护手；镰蟹S腰；镰蟹S脚。组合了几个珠子就能有匠和见切的技能

武器用神凭是因为虽然轰隆弱雷，但是似乎并不算很致命，而且双轰隆时候boss血不多，龙木太刀比鬼神斩破多一个孔，容易形成更高的致命，对于太刀来讲，更高的致命会使无双槽更快的涨满，因此不如用拥有麻痹属性的龙木太刀好用。但要注意，似乎麻痹的积累值会随着时间流逝，所以只有猛攻才很有效果。

物品方面携带了两个秘药，10个恢复药，10个恢复药great，10个药草，蓝蘑菇10个，蜂蜜10个，磨刀石20，肉若干，热饮，千里眼的药，染色球，素材玉，光虫，闪光玉，两个陷阱各一个，陷阱盒子2个，麻痹牙2个，网2个，调和书1234，回家玉一个。最好带上强走药，我忘记带了。

一只轰隆在1区，如果离那里很远，用回家玉然后跑过去，时间很充足，我还吃了个肉。给它打上标记。由于从营地到1区时候，它是屁股对着你，这时候如果你先击中它，它就会东张西望，可以一顿砍。接着不要吝惜道具，闪光玉炸它，它既是被闪也不算太老实，它的正面是很危险的，过去打它也会经常被旋转攻击打飞，所以买一个陷坑，然后过去打它，可以打它的侧面，屁股那里，是他的弱点并且侧面容易躲开他的攻击。它醒了后引诱它中陷阱，这时候再一顿砍，一般中途它就会中麻痹属性，它醒来后再扔闪光，在一顿砍，打不太多下它醒来后就会逃走，我没有来得及补上下一颗闪光弹被它逃了，它去了8区，然后追击。平时非战斗时候多磨刀，并且调和一下恢复药great以及闪光玉。然后接着去追杀，无非是用零碎迅速杀掉它，记得补充染色球，用来辨认哪一个是血少的。我杀到一半第二只来参观了，这时候赶快跑，6，7，8三个区域是相通的，逃命还很容易。然后调整装备，等待机会，比如boss如果在8，那么就反复走6，7区域，观看boss是否分开，我很幸运，经过第二次战斗，所标记的龙就飞回到家里睡觉了，可能是因为在战斗中它一共被麻痹了3次。回家后的轰隆就很简单了，血不会太多几下子就干掉了。

这时候营地的补给也到了，跑回去拿了一下，接着杀第二只，这时候零碎道具用的差不多了，就和它慢慢杀就可以，注意保持耐力150，生命135以上。如果他狂怒了你也可以选择不打等它恢复过来，谨慎就可以轻松搞定。第二只我只麻痹了2次。雪山的老爷爷区域能够采集到蜂蜜，可以补充药品量。

我打它的时候浪费了两个陷阱，闪光玉我扔的水平不高，浪费了一半，另外陷坑类虽然持续时间长，但是只能在1区和boss老家能够安放。尽管这样，我还是剩下了8个恢复药great，2个恢复药，一个闪光玉。打它的时候忘记带强走药了，不然更轻松了。

这一仗只要保持几乎满血，注意不要被吼道，还是很轻松的，另外杀第一只龙不要贪图断尾破头。

-完-

英雄传说：空之轨迹 3rd

中文名：英雄传说 空之轨迹 The 3rd	ISO容量：1000MB
原名：Eiyuu Densetsu : Sora no Kiseki the 3rd	
厂商：Nihon Falcom Corporation	游戏类型：RPG
发行日期：2008.07.24	版本：日文
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：http://www.falcom.co.jp/sora3rd_psp/	

评分 9.6



游戏简介：

本作是《英雄传说：空之轨迹 SC》的续作，也是"空之轨迹"系列的第三部作品，游戏紧接《SC》的故事，在《SC》半年后，因为浮游都市的崩坏而发现了古代文明的遗产，主人公们就此方式而展开了冒险。

游戏依然沿用《FC》及《SC》所采用的战斗系统，不过因为本作是"空之轨迹"系列三部作品中可参加战斗角色数最多的一作，因此玩家的战斗的风格更加多样。

序 章

本文以中级难度进行，一开始选择游戏难度，然后选择是否继承空之轨迹 SC 的存档。

飞行客船ルシタニア号

当在大厅一段对话后，操作着假面男，离开大厅，一直走然后上楼梯，从通道出去，走到最左上角的房间，和 2 名黑衣人对话。很简单的把 2 人解决掉了，继续向前。来到房间内。调查 4 个地方（树盆栽，地毯左角，花瓶和桌子）。嘛地毯沙发不要碰。然后会打开隐藏门，选择第 2 个密玛打开门。

东西拿完，警报响起，假面男破门而出，原来是凯文神父（其实看到绿头发就……），随后的战斗。黑衣 3 人非常弱，纯粹的练手。3 回合内解决，继续的出门。遇见 2 个敌人，先把那个拿刀的干掉。战斗结束继续走，然后又遇 2 机器狗，一只只打，，HP 不够的话记着补，继续向前走，下楼，发生战斗，还是先打刀，战斗结束往左上走…发生战斗。同上，往大厅方向发生战斗。战斗中先把人解决。再解决机器狗，随后剧情，脱离ルシタニア号，嘛出现了个人。

第零话星杯骑士

国际定期船グレトナ号

记者对话完后，这个记者把凯文名字都记错了哈哈，和船上全部人对话一遍。

始まりの地

一段的剧情后于基尔巴特发生战斗（这个小子真的是太搞笑了。怀疑是不是不死之身，攻击的技能也太搞笑了），小心基尔巴特的冰冻攻击（只是开场发了一炮），味方使用强魔法攻击就可。先把基尔巴特打掉再打机器。

第 1 话影の国

◆隐者の庭园

调查边上的书架，往庭园中间走发生剧情，到石碑后上的平台，然后来庭园左右 2 边的水池和树，然后回到庭园中间。出现传送门。调查石碑，然后再调查水池（可补 CP），随后调查树（食材店），回到庭园中，传说门前的法阵消失，进入传送门。

◆翡翠回廊

一开始发生战斗，敌人不强。几回合解决，看图，来到 A 传送点至 B 点，然后去拿封印石，得到封印石后，按△＋↓返回到隐者の庭园，新伙伴ティータ加入，石碑可恢复 HP/EP 和购买装备道具。

回到翡翠回廊，来到 C 点，调查回忆门并进入，ティータ强制战斗，敌人攻击不强，并且会对ティータ补 HP（一定几率），用几次サテライトビーム（卫星炮）解决，战斗后回忆剧情（可按 START 跳过）。来到 D 点传送门，直线走，石碑可恢复 HP/EP 和购买装备道具，然后看图按照字母 AG 顺序走就行，然后上飞船。



来到飞船，下楼，再下楼来到工房，调查左上的门，然后旁边的机器可以打开被锁着的门（舰桥 / 作战会议室和医务室，作战会议室和医务室 2 房间内有箱子分别是セラスの药和命中 2)，来到飞船最上层舰桥拿封印石。

△△+↓选择返回到隐者の庭园。，选择石碑封印石解放，法阵消失ユリア加入。△+↓返回翡翠回廊，到H点。一直往下走。来到升降台下去。往前走BOSS战。

◆ BOSS 战：

BOSS 最初形态攻击不强先放着。先是要把 4 个小兵解决掉，4 个小兵火焰攻击高。味方尽量不要在一直线。避免被群攻。敌火焰攻击一般都在 1700 左右，所以要特别的注意。先多使用攻击 S クラフト攻击个 4 小兵。

BOOS 最初形态很简单，几下就能解决，脱壳第 2 形态，HP 也只有 3999，轻松解决。第 3 形态 19888 的 HP…全体攻击冥界波攻击力强，味方多注意补 HP。

如果之把 4 个兵解决。第 3 形态的 BOSS 相对会轻松点，多注意补 HP，然后集中攻击就可。

返回打 BOSS 的地方，进入传送门。

第 2 话异界化王都

刚开始这个城内很多门都是被封印着的，慢慢一个个解开这里的小兵不算强，多使用大范围攻击就可，城里房间内都有箱子。来到 A 点グランセル支部，没什么收获后。来到 B 点北街区进入 C 点グランセル城。

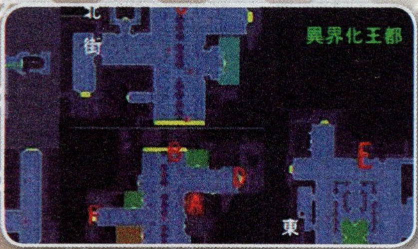
一直走，挑战重甲骑士，先处理小兵（1 个 HP2816）虽然不算强但要避免被围攻，多使用范围攻击クラフト处理小兵掉，重甲骑士 HP4116，能在 3 回合能解决。

返回南街区，往 D 点走来到东街区。街中的房子里有几个宝箱也有不少的好东西。然后来到 E 点的帝国大使馆（人物 HP 等记着要补充好再进）

一进入发生战斗：敌人 HP4432，敌人攻击力强基本都在 1500，还是 2 连，所以集中使用大范围攻击，ティータ多使用サテライトビーム（卫星炮）攻击或者用攻击クラフト，少用普通攻击。

来到 2 楼，中间的房间里有装备。来到左边的房间里可以拿到封印石，按△+↓选择第 2 星层返回到隐者の庭园（以下就称据点）去解除封印，ミュラー加入，然后在据点按△+L 就可编队。

返回到グランセル南街区，来到 F 点去グランセル西街区，这之后重骑士较多，继续来到 G 点的波止场，直走，发现山猫号调查船门，无法进入。往北走，这里的宝箱不少，然后如图进入仓库。



发生战斗：敌人攻击在 1800 左右，HP 只有 1900，但会封锁味方行动，多使用大范围攻击，快速解决敌人为上策。

解决完敌人，调查发光点拿到山猫号的钥匙。之后返回山猫号位置，返回路中的敌人要打，不然容易被从后面攻击。

使用钥匙进入山猫号，往左来到舰桥上楼梯拿封印石。返回到据点解除封印，ジヨゼット加入。继续返回到グランセル南街区，夜晚，骑士兵换成幽灵，所以速度解决。

往东街区的 H 点的竞技场，进入往右，然后上楼，直走下楼，往左上进房间，有石碑可恢复 HP/EP，往石碑，SAVE 准备好进入 3 连战。

第 1 场：开场可先使用アークフエンサーⅡ攻击 2 骑士，速度解决 2 骑士后，幽灵攻击弱可轻松解决。

第 2 场：依然先使用アークフエンサーⅡ攻击中间 2 敌人，敌人位置比较密集，多使用范围攻击或者集中攻击各个击破。

第 3 场：大家伙出现，重甲人马 HP23777，速度解决旁边的小兵，小兵攻击不强血低轻松击破，但要小心打死会自爆，攻击时味方分散攻击。避免被自爆波及。重甲人马会继续召换小兵，多使用协力攻击，人马举剑时，注意是味方 HP，不够记着补充，人马全屏杀攻击力强悍，HP 在 4000 左右记着补 HP。

战斗后拿到封印石，，返回据点，グランセル城封印解除，ヨシユア（约修亚）加入，把约修亚编入队。队伍内必须有ユリア在队，不然无法进入グランセル城。

グランセル城封印解除，来到北街区进 C 点。进入城后，立马开战，4 个幽灵不强，集中攻击既可，战后石碑恢复 HP。

上 2 楼中间房间内有装备，左边直走图书馆内宝箱内有 [封技] 无效化项链。2 楼右边进入，直走上楼，发现基尔巴特被敌包围…。战斗开始，味方分散攻击，轻松解决。往红地毯上走，一直上楼房，走到最深处的房间，发现幽灵后调查发光点，拿到宝物库钥匙。

返回到城堡 1 楼，往右走进入房间后，在象仓库的地方直走到宝物库，使用钥匙进入。坐电梯下去，来到地下层过桥北走，走到中央下去来到最深处，碰到石碑补 HP，进入后影の王召换 BOSS。

BOSS 战：

BOSSHP32270

小兵 HP1376

开场先使用约修亚全体 S クラフト处理掉小兵，小心 BOSS 的攻击，BOSS 一击都在 5000 以上，攻击力强化后在 6500 以上！！，味方避免太集中或者味方都在 BOSS 正对面，免被群攻。味方全体多放 S クラフト，多注意没 HP 记得补充，反复的磨死 BOSS。

战后拿到封印石

第3话金の道、银の道

返回到封锁印区/最下层，进入传送门[第3星层]，调查石碑，选择攻略开始编队。

2队，银の道难度高所以队伍战力要强力角色和，配置大范围攻击的提妲，，金の道需要魔法物攻角色。选择完后，选择先开始哪边，先来金之道。

◆金の道

开场战斗，敌人攻击力不强，但是会把味方缩小化，缩小化后的味方，攻击力/防御力巨减，集中攻击和大范围攻击技破敌，避免被缩小化后群攻，容易灭队

迷宫无难度顺路走就行，路上的小兵，多使用凯文的デスパニッシャーII，一路上的宝箱不少，路上红箱内有约修亚和ミュラー的装备，一路来到石碑处补HP，准备BOSS战。

BOSS战

伪リース HP1300612404

红蓝镜 HP6666

红镜使用物理攻击，蓝镜用魔法攻击，随便攻击的话，攻击会被反弹。先不管伪リース，先破红镜，红蓝2镜如果在发射状态时，注意避开，反射黎明炮一击攻击力5000以上！伪リース会给镜子补HP，速度击破。

伪リース第1形态：攻击防御都不高，几回合可击破。

伪リース第2形态：没有特别注意，反复打。

伪リース第3形态：变成普通怪，无难度

战后获得封印石。

银の道

开场战斗，味方普通远距离攻击弱，多使用协力攻击。

路线无难度，记着拿箱子，传送门后有スカルペンダント装备个，来到石碑，多买些补充HP/EP，

◆BOSS战：

伪凯文会使用全体完全防御，这比较麻烦，，所以用提妲的全体Sクラフト破掉完全防御，这样伪凯文没什么特别注意的了暂时先不管，5只骷髅战车HP16811，4连炮攻击特别强，骷髅战车较密集多使用范围攻击和协力攻击，多注意HP，如果队伍战死1个对战不利，反复的磨。

第4话昏き圣痕

ル=ロックル训练场

一小段剧情后开打，无难度但敌人回合数较多，放范围技能打，轻松击破。旁边的房子里面有石碑。出面往南走来到バルスタール水道。

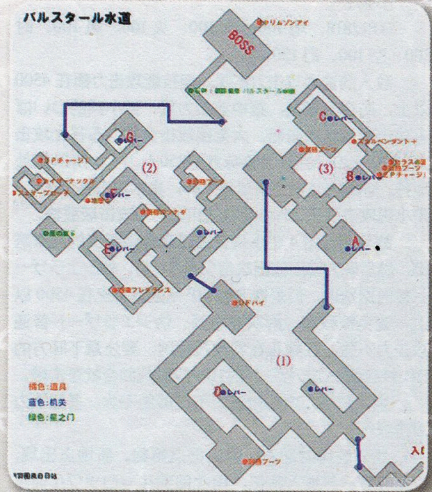
バルスタール水道

进入后，遇到小3叉路，先到中间的机器把右边的路连上，进入右边的房间，先往右边路直走来到A机关（杆），启动机关，来到B机关，启动机器，拉左是出现耐热鞋的箱子，右拉启动新桥，返回刚进这房间的地方向上走，红箱子里个耐热鞋，给人物装备上，下岩浆，走到上面那地方去启动C机关出现箱子，如图去拿耐热鞋。返回到最初的小3叉路。

到中间启动左边的路，走小3叉路左边路，启动D机关启动桥，如图附近有耐热鞋

来到E点，启动机关把岩浆降下。然后走到F点启动桥（这里机关会出现一个红箱内有龙树のツナギ，防御力不错装备上）。

然后下岩浆，往左上角走。来到G点机关启动桥，来到下一个房间，到石碑准备好BOSS战。战斗前装备上防毒 。



BOSS战：

伪アネラス HP8942 第2形态 18222

2小兵 HP20216

先无视掉伪アネラス，虽然一次攻击3000但小兵更威胁，先打小兵，集中打，用大円攻击クラフト或者协力，敌人攻击带毒攻击，宙空飞抓斩攻击6000以上!!，所以之前要装备上防毒（毒一次扣2000以上!!)。2小兵攻防都不低，集中攻击各个击破，能使用完全防御记着用。

解决完小兵，分散围着伪アネラス打，打成第2形态后攻/防/HP增强，味方避免太密集，分散在敌周围，避免被直线攻击（1次4000以上），反复来回打，第3形态无需注意。秒杀。

战斗结束获得封印石，往前拿宝箱，然后回到据点解封，アネラス加入。

返回ル=ロックル训练场，然后来到サントクロ

ワの森

来到森林过河，来到地图右边进入，以下就按照正常的路线走就行，无难度。拯救基尔巴特，战斗开始，无难度，使用范围攻击几次就可全灭。

继续走，独木桥后有 2 个红箱，继续往前，有石碑。，补充下 HP/EP，先往下走可以拿到约修亚的武器 STR+700，往上走是 BOSS，战前 CP 最好充足，这样开场攻击有利。

◆ BOSS 战：

伪シエラザード

HP9196、地 100、水 100、火 100、风 0、时 100、空 100、幻 100

第 2 形态：

HP2332、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 100、幻 100

小兵：

HP12818、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 100、幻 120

敌人的普通攻击力不强，但技能攻击力都在 4500 以上，防御力稍高，集中攻击为好。但小兵的ついばみ攻击带混乱＋暗暗，大范围攻击贪欲なる苍光攻击力 3000 左右，并且吸收味方 CP50！！，所以先处理掉，详细方法同之前战斗一样，集中攻击各个击破，用小円攻击クラフト小兵很适用，协力攻击破敌快。

战斗刚开始 4 个小兵会围过来先用凯文的完全防御，然后味方使用范围攻击クラフト打，伪シエラザード暂时别理，但是味方的 HP 尽量要补充在 4500 以上，避免被秒掉。解决完小兵。伪シエラザード普通攻击力不强，在她正在发动技能时，要注意下味方的 HP,好在伪シエラザード的 HP 不高，几回合就可击破。

第 2 形态，攻防增强，不过威胁不大，多用协力攻击就行了。

战后获得封印石，返回据点解封。新地点出现，シエラザード加入队伍。再次回到ル＝ロックル训练场（ル＝ロックル宿社的 2 楼基尔巴特躲在某房间里，旁边房间几个箱子），来到グリムゼル小要塞。

◆グリムゼル小要塞

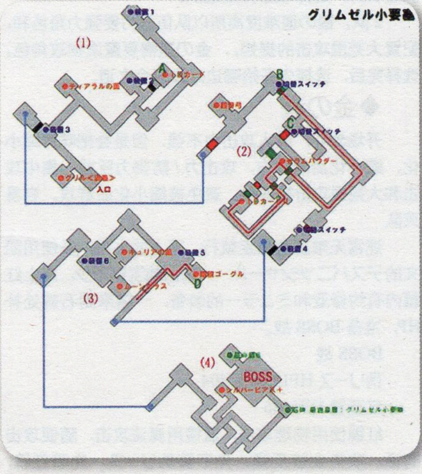
来到装置 3，需要卡，路上的小兵无威胁，轻松击破。直走发现 A 点的路被封住，装置 2 也无法启动，往旁边走，来到装置 1 启动。回到装置 2 启动，A 点路打开，进房拿到 ID 卡。

回到装置 3 使用 ID 卡打开门。附近可以拿到凯文的强弩弓，然后按照以下操作

1：打开 B 点，过桥，然后按照图中的红线走，途中不要动机关。到达拿到 ID 卡 2

2：到 C 点启动，然后来到装置 4 启动，然后到第⑶区。

按图中的红线穿过暗区来到 D 点，拿暗视ゴーグル，随便给哪个装备上，可以看到暗区了（在暗区里，发生战斗的话无法命中敌人，所以逃跑吧），来到装置 5 启动灯。来到装置 6 启动灯，这个房间的右下角有个ムーングラス（毒暗暗无效化），来到第⑷区。路上注意地上喷出的水，很扣 HP 的，到第⑷区拿シルバービアス＋（ADF+600[毒无效化]），来到石碑准备 BOSS 战。



BOSS 战

伪アガット

HP12148、地 100、水 100、火 0、风 100、时 100、空 100、幻 100

メズビーストX 2

HP24116、地 0、水 100、火 0、风 100、时 100、空 100、幻 140

2 只的メズビースト防御特别硬，攻击力到是一般在 2600 左右，先集中攻击メズビースト，特别是逆鳞招后，攻击力爆增！我方 HP7000 以下就会被秒，如果 CP 用完就用幻属性攻击马面人。伪アガット第 2 形态防御力增强，普通攻击力到是一般，不过技能攻击在 4000 以上了。

战后获得封印石。前面的房间内有星之门。返回据点解封，然后到ル＝ロックル训练场去，准备下 BOSS 战，凯文 CP 的最好要满。出门往北走出现 BOSS，リース出现。凯文学会新 S クラフト技［魔枪ロア］

BOSS 战

アスタルテ

HP41449、地 100、水 100、火 100、风 100、时 180、空 180、幻 100

アデプト X2

HP9590、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 100、幻 100

先集中击破アデプト，会全体攻击还会互相补 HP。开场用［魔枪ロア］秒掉，BOSS 的防御硬 HP 高，全体攻击的冥界波攻击力在 3000 左右（而且带有

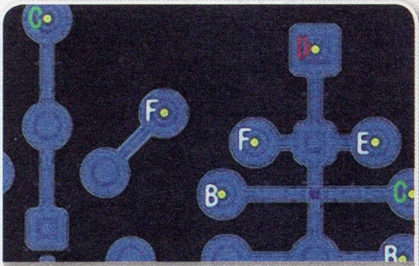
缩小性…)，BOSS 的必杀攻击全体损伤在 8000 以上，可以使用凯文刚学会的新 S クラフト [魔枪ロア] 攻击在 15000 以上，时攻击对 BOSS 有重击！要自注意 HP 保持在 4000 以上免的被冥界波秒，对付 BOSS 多使用时 / 空攻击。

第 5 话光と影の迷宫

先补充下 CP，整理装备出发，返回ル＝ロックル训练场，进入北边的传送门。开场战斗，敌人很弱，轻松击破，

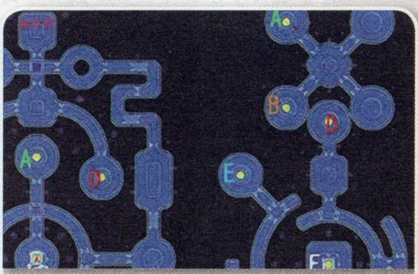
◆光の迷宫

来到 A 点传送门，旁边路可以拿到雨月残心（STR+850）其他我没标记的平台上都有一些箱子，可以去拿下，到 A 点传送门到达 C 点（途中的怪有点强，处理掉小兵，アークデーモン攻防强，攻击带混乱和封技，用 S クラフト解决）。去拿封印石，返回据点解封，返回光の迷宫，到 D 点到影の迷宫 (E 和 F 有箱子)。

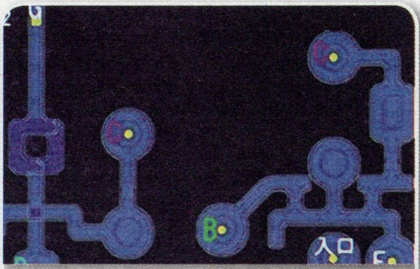


按照图中的字母走 AD 拿封印石，返回到据点解封，返回影の迷宫，来 E 点，到 F 点的传送门来到光之迷宫 2

路上箱子有不少好东西，按照地图 AG，到石碑



准备 BOSS 战。战前装备好防毒。恢复战斗不能的药多带点，嘛这个 BOOS 有既死攻击



アルクニータレイア (蜘蛛 3 姐妹…)

HP19900、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 120、幻 100

ヒトクン (2 蜘蛛仆人。。)

HP7040、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 120、幻 100

アルクニージグマ

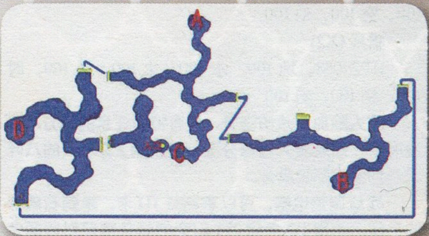
HP23XXX、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 120、幻 100

蜘蛛 3 姐妹，从左到右分别是战前带防毒装备，CP 充足，味方避免太密集，开场就放大円 S クラフト，3 姐妹带特殊攻击，如果不先击破几个。战局不利，最好先别把长女打死。打倒长女的话蜘蛛母会出现，蜘蛛母吸 HP 的攻击在 7000 以上 (吸多少补多少)，，味方避免太密集。非常的危险，被敌邪眼 2 次攻击既死。

战后获得与平常不一样的封印石，解封原来是 2 章遇到的…

第 6 话守护者の试练

这章的内容特别的多，首先来到 A 点调查石碑，嘛路上大石象用魔法攻击比较有效果那些用炮攻击的敌人威力不小，而且是大范围的，这点注意下回避，还有然后返回到据点，把クローゼ带上队，然后到エルベ周游道，然后再到 A 点调查石碑，被传送到无色の学舍



一就进除了我们。这里的房子都是没有颜色的，要恢复的话就要把这里全部房间内的黑骑士打倒，房

间就能变回原样（红骑士别打，不然又会变回去的，要避开别碰…），然后打庭园的黑骑士，多注意下房子后面有个红骑士躲在后门。有个黑骑士是在房子后面的，这里到处都走下，学校庭园黑骑士有4个以上全部恢复后，右边的面打开，发生战斗。

ロッコ

HP24649、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

デイン

HP18649、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

レイス

HP16649、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

终于是遇到人了。不过这几个是敌人了，敌攻击力防御力都一般，一个个的打比好，放几个Sクラフト，轻松解决。

无色の校舍旧校舍

进旧校舍，战斗…刚进来旁边的路后面有个箱子

フイリップ

HP38861、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

エメラルドーバント(X4)

HP16757、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

敌人攻击防御都强，注意下エメラルドーバント的电击范围较大，用リース的ベウンスフイア攻击全体，接下用大円クラフト轻松的把小兵解决掉，フイリッブ没特别要点，必杀也只对味方单体，简单磨就行了。

战斗后旁边的房间走会有个箱子

首先来到B点调查石碑，然后返回到据点，把アネラス带上队，来到エルベ周游道，然后再到B点调查石碑被传送到镜の隐れ处

镜の隐れ处：

1F的正门无法进入，来到右门进，进入发生战斗轻松解决（这座房子内有不少好东西。等全部的ID卡拿到话就可以去了）走到某房间内有石碑继续走，进入发生战斗：

ゲラッツ

HP30856、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

猎兵(X2)

HP24058、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

敌人除血厚攻防强外，没有特别注意的地方，慢慢磨吧。如果敌人过与分散，可以用アネラス的八叶减杀把敌人都吸集合。

战后调查电脑，可以拿到红ID卡。来到石碑外的房间，使用ID卡到2F(门旁的颜色需要对印颜色的ID卡)，穿越仓库里到石碑，进入发生战斗。

カルナ

HP32892、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

女猎兵(X2)

HP23455、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

同上次战斗，慢慢磨。无特别注意的地方

战斗结束调查电脑拿到绿ID卡，返回刚上2F旁的门，来到3F。到石碑处，进入战斗。

クルツ

HP23455、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

无特别注意，磨吧。集中攻击会快速点

调查电脑拿到蓝ID卡，坐电梯来到4F，一直走来到顶上，BOSS战。

BOSS战

キルカ

HP32000、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

ゴズビースト(X2)

HP26280、地100、水100、火0、风100、时100、空100、幻100

敌人攻防强，集中击破，敌人的数量不多。还是先把小兵处理掉，キル力的奥义全体攻击力8000以上，，反复的打打补补，磨吧。

来到エルベ周游道，到C点调查石碑，然后返回到据点，把リシャール带上队，返回C点，被传送到铁壁の墙

◆铁壁の寨

之后的迷宫有点复杂，过桥进入，往右门走，被打回来了……返回往左上的大门，然后进入北边房间，发生战斗

シード

HP39750、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

王国军兵士

HP18580、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

敌人数量较多，使用大円クラフト全体攻击，小兵攻击力一般，在シード发动前HP保持9000以上，其他无特别注意，小兵处理完，集中打シード就行。

战后获得钥匙。来到铁壁の寨左边的房间，进入后首先往右边走，打开红箱发生战斗。战话获得B-01钥匙，走左边上楼开门，继续走来到房间发生战斗，

カノーネ

HP30760、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

特务士枪／二手爪

HP14020、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

HP16280、地100、水100、火100、风100、时

100、空 100、幻 100

敌人继续的群敌肥血，用クラフト吧，避的被力ノーネ吸走，范围攻击，反复磨吧。

战后获得司令部钥匙，来到铁壁の墙北边的房间，走左边的路下楼，来到尽头拿 C-01 钥匙，返回刚进这个房间，右边的门，前进使用 C-01 开门，往左来到



某房间上楼，如图来到右下的房间

走到深处拿 C-02 钥匙，返回图的地方，往左上来到深处开门，进入发生战斗。战前准备恢复气绝药

モルガン

HP68770、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 100、幻 100

王国军士官

HP23220、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 100、幻 100

敌人 HP 特别丰厚…味方避免太密集被モルガン范围攻击 10000 以上。反复的磨吧……

战后继续上楼，来到某房间内拿 C-03，来到深处开门，BOSS 战。

BOSS 战：

カシウス

HP80000、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 100、幻 100

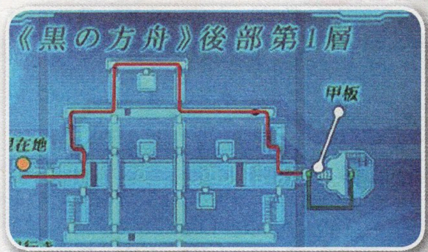
好家伙，这 HP 多的…全体攻攻击力 8000 以上…奥义 13000 以上…还好是单 BOSS，味方反复的打补 HP，HP 尽量都保持 10000 以上。被打掉就麻烦了…

来到エルベ周游道，来到 D 点调查石碑，然后返回到据点，把ヨシュア（约修亚）带上队，返回 D 点，被传送到黑の方舟。

黒の方舟 / 甲版：

北边的门被封锁，往南门走。

后部第 1 层：



按照红线走。进入下楼。

后部第 2 层：

按照红线来到监禁室，走到尽头发现基尔巴特，来到这层的电脑处，打开第 5 号门，救出基尔巴特，其他也可以打开，然后返回第 2 层，来到格纳库开门。

《黑の方舟》格纳库：

来到第 3 格纳库，发生战斗。

ドルン

HP41918、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 100、幻 100

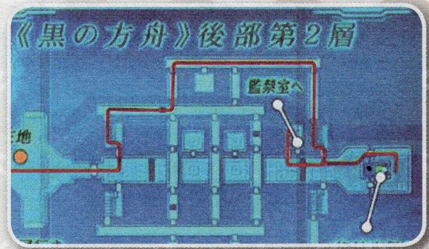
ギール

HP32770、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 100、幻 100

特急便社员

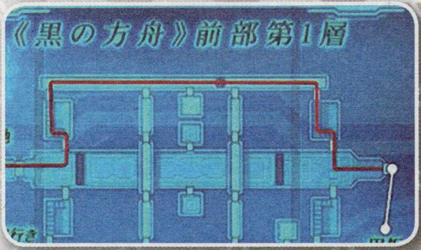
HP18415、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 100、幻 100

放大円クラフト攻击敌全体，当敌准备好爆弹时注意闪开…，把小兵处理掉后，味方避免太密集，战斗会变轻松。



战后返回甲版，来到北上的门，来到前部第 1 层。

前部第 1 层：



进入后按照红线来到前部第 2 层。

前部第 2 层：

无难度，从旁边上楼直走，来到圣堂。准备战斗。准备好气绝无效化的装备。这次有点难度，多带药。

怪盗ブルブラン

HP50897、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 100、幻 100

幻惑のルシオラ

HP48800、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 100、幻 100

瘦せ狼ヴァルター

HP54800、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

敌人会缩小，气绝，特别麻烦，先从HP最少的幻惑のルシオラ（注：她有复活其他人的技能）下手，味方分散，避免别敌群攻，味方要是中了异常状态，立马补充。特别难打，用必杀耗敌人HP吧。

战后，进入传送门，到石碑补充下，CP要充足，带上恢复混乱，气绝无效化的装备，如果有ゼラムカプセル的话跟好，味方被打掉补充全HP/CP，BOSS战。

BOSS战：

黑骑士

HP55993、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

Dフアントム

HP42000、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

机器龙先不管，对付黑骑士，有什么厉害的技就放什么，注意HP要保持在13000以上，味方避免太密集，也不要在同一直线上，被秒几率高，其他无特别处，敌人范围技过多过强，黑骑士也会分身，20000多的HP的分身，好在分身的攻/防都不强，先破真身要紧，真身破了，分身消失。药带够就磨吧。

回走，然后传送到到エルベ周游道，来到刚才解封的门。

第7话远い炎群

从这话开始剧情变的很少了。基本都是战斗

紫苑の家

来到左边的房间，到厨房，然后到2楼，这里房间都要进下。然后出刚才进这房间的门出去获得礼拜堂的钥匙，来到礼拜堂—一段剧情影之王出现，汗…リース的姐姐…

◆炼狱

路上的敌人不强。轻松通过。。迷宫也无难度，直走发生战斗：敌人死时会自爆。用クラフト全体攻击，黄色的不强，先击破，绿色会分裂（HP÷2），除了毒攻击外，敌人无特别需要注意的。装好防毒的，接下来还有2场战斗。只是敌人数量增加，用范围攻击。这里怪都是以前打过的，应该能轻松突破。一路来到恢复点。发生BOSS战。2只大的，凯文学会新Sクラフト「圣枪ウル」，空属性，对恶魔系敌人有强威力。战前装备防混乱，给凯文装上自动补CP。

◆BOSS战

ワイスマン

HP29549、地100、水100、火100、风0、时100、空100、幻120

アスタルテ

HP38449、地100、水100、火100、风100、时160、空160、幻100

ロストルム

HP39510、地100、水100、火100、风100、时160、空160、幻100

开场放「圣枪ウル」，能过2只大的25000以上的伤害，给ワイスマン15000以上的伤害，之后，集中攻击。先从HP最少的打。

战后恶魔群出现。后方也出现。满精彩的

最终话いつか、辿り着く场所

先把セレスト说话，选择第2个出发，一段剧情。来到幻影城玄关。

好家伙。要分4队，，大门队伍战力要强。并且需要大范围Sクラフト，其他战力分配均匀，先走右门。

做为最后的一话。敌人当然是会增加很多的。多在这里练下级吧，这里的迷宫箱子到是不少。完全迷宫也无什么难度可言，简单的走就可以了。

幻影城右门：

按照红线来到A点发生战斗，战斗无难度，注意恢复气绝，稍微留CP准备BOSS战

幻影城正门：

按照红线走无难度，好帅的龙…。留CP准备BOSS战

幻影城左门：

按照红线走无难度留CP准备BOSS战

幻影城大门：

按照红线走吧。

一段的对话。随后战斗开始

右门BOSS

ゴルディアス零式

HP69950、地100、水100、火100、风100、时140、空100、幻100

アローアンヘル(X4)

HP5144、地100、水100、火100、风100、时120、空100、幻100

嘛。开场放范围Sクラフト解决小兵。BOSS有既死攻击。并且会召换アローアンヘル。单体攻击的Sクラフト对付BOSS用，味方别全在BOSS正前方，避被群攻，只要是带够恢复HP的药，这BOSS轻松解决。

正门BOSS

R−タイクーン

HP78257、地100、水100、火100、风100、时100、空100、幻100

ロッドアンヘル(X4)

HP5084、地100、水100、火100、风100、时100、空120、幻100

敌人攻击不强，厚血怪。味方多用Sクラフト。简单的解决。

左门BOSS

T−Ⅱゲシュペンスト

HP56179、地100、水100、火100、风100、时

120、空 100、幻 100

ブレードアンヘル (X4)

HP5144、地 100、水 100、火 100、风 100、时 120、空 100、幻 100

BOSS 稍微的比正门的强。。小兵很弱。味方放 S クラフト攻击就可以。。避免太密集。。补补打打。磨吧…

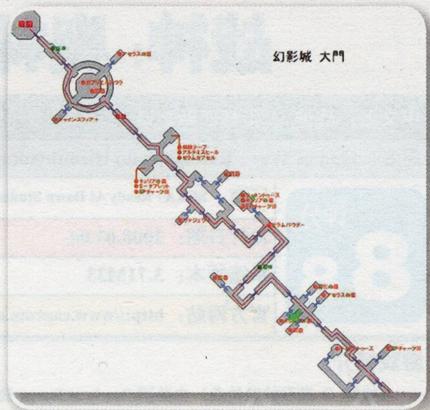
最终 BOSS

アニマ=ムンディ

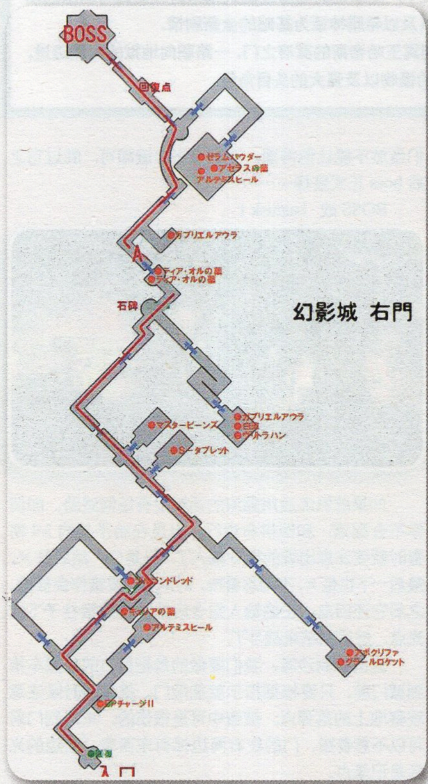
HP150000、地 100、水 100、火 100、风 100、时 100、空 100、幻 100

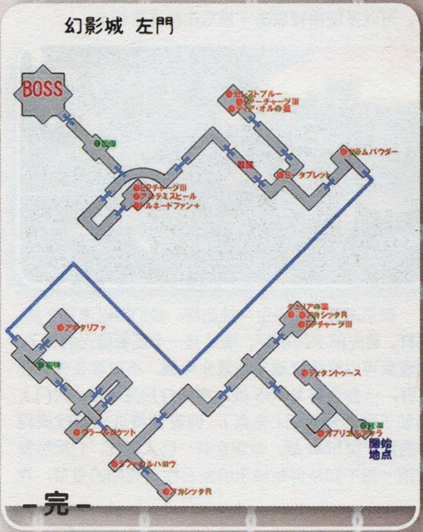
无小兵。我方分散开，当敌人使用炼魔招来后，这时攻击 BOSS 无效的。全体攻击非常强 16000 以上!!!,有大范围的 S クラフト，先把 7 个属性柱破坏掉，如果没有范围攻击的话。先集中各个击破。柱子越多攻击力越强。，凯文的 CP 最好是保留着。在 BOSS 要使用攻击前使用，グラールスフイア (完全防御)，不然会被全灭。只能反复的补补打打了。

提醒：最终 BOSS 的炼魔招来的集中攻击可以拿 [根源屏障] 完全防御



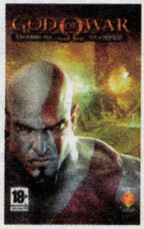






战神：奥林匹斯之链

中文名：战神 Ω 奥林匹斯之链	ISO容量：1110MB	
原名：God of War : Rakujitsu no Hisoukyoku		
评分 8.8	厂商：SCEA / Ready At Dawn Studios	游戏类型：RPG
	发行日期：2008.03.04	版本：简体中文
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.capcom.co.jp/gowpsp/index.html	



游戏简介：

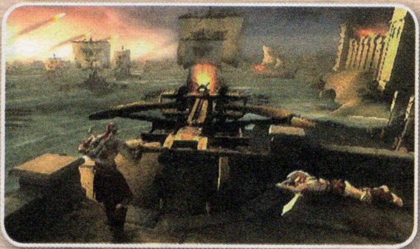
《战神 Ω 落日的悲怆曲》由美国 Ready at Dawn 公司开发，充分发挥 PSP 所具备的 3D 处理性能，呈现出不亚于 PS2 版壮阔的游戏场景以及细腻角色。本作之前已在 2008 年 3 月份在北美地区发售了美国版，并获得了玩家的一致好评。此次将仍由 CAPCOM 公司代理日本版的发行权。

《战神 Ω 落日的悲怆曲》将承袭相同的故事背景与游戏类型，玩家将再度扮演斯巴达战士奎托斯，继续施展“浑沌双刃”等致命武器，面对全新的难关、敌人与奥林匹斯诸神的试炼，体验与不同于本传的原创故事剧情。游戏承袭 PS2 系列作的特色，在 PSP 上重现了广受欢迎的电影运镜式精采游戏画面与刺激的动作战斗系统，并加入全新的招式、关卡、机关与怪物，以及以希腊神话为基础的全新剧情。

玩家将扮演斯巴达战士奎托斯，从人间的雅典一直到冥王哈帝斯的冥府之门，一路朝向地狱的深渊迈进，体验希腊神话中黑暗且残暴的世界，并对抗各种传说中的怪物以及强大的头目角色。

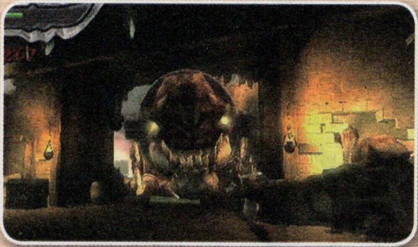
STAGE 1
THE SHORES OF ATTICA

看完片头 cg 后，游戏正式开始。解决掉第一波杂兵之后发生剧情。随后操作平台边缘的巨弩攻击敌方战舰。这时会有第二波敌人出现。调查巨弩光点后，遥杆不断拉后便可将箭射出。周围的敌人虽然可以无视，但还是建议大家把杂兵都干掉。因为这样才能获取更多的武器升级点数。同时也能尽快适应游戏的操作。可以多使用轻攻击＋重攻击的连击组合。



击沉战舰后，平台一处崩坏，我们得以来到下层。同样，首先解决掉杂兵。墙边有一个泛着绿光的箱子，调查后可以获得绿魂来恢复生命值。不过现在先不要打开，一会会有 BOSS 战。房间打扫完毕后，大门上出现了可调查标记（光点），调查便将进入游戏旅程中的第一次 boss 战，战前会有一巨人骚扰，它居然妄想用一根不知从何处抽来的断石柱压死咱的奎爷，我们当然不能让他得逞，不断点击○键即可，胜过它之后 boss 正式登场…………

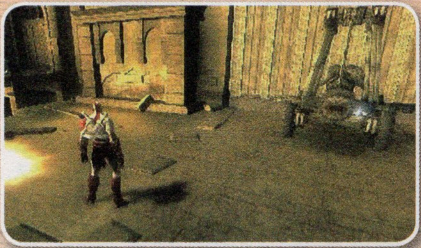
BOSS 战 · basilisk 1



如果能熟练运用翻滚的话就没有任何威胁。即使你不会翻滚，和他拼命也行，但是在给予其约 3/4 伤害时就要注意出现的指令输入了。先是○，然后是×，最后一下也是×，不用急着按。时间够。按错你会被拍。之后它还回血。正确输入指令后就调查那根柱子下的光点。然后就结束战斗了。

这时来到沙滩，我们要做的是把前方的攻城车推到城门前。只要根据指示就能破门。推车的时候注意观察地上的落弹点。被轰中可是很伤的。车推到门前可以不急着撞。门的左右两边都有东西拿。左边的光柱是记录点。

进了城门后先解决几个杂兵，之后左走就会发现水池对面的弓箭兵。他的样子很嚣张。马上跳到水里



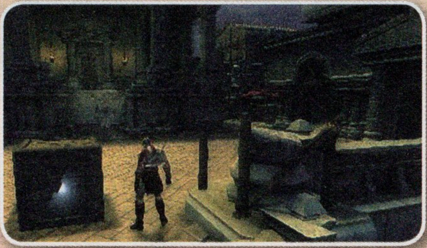
游过去，上去后第一个就灭他。攻击的时候用重攻击把他们打散，然后把后面的弓兵也灭了，回头再慢慢收拾盾牌兵。最后需要推动那个十字绞锁把门打开。途中会有盾牌兵支援。2个一组。不过并不是无限的。可以清光了再说。把绞锁推到尽头后，就马上冲到门那里。快到时按L+R+类比摇杆的前，飞扑进门。这里又有一堆杂兵出来送死。和前面一样，用重攻击打散盾牌兵后就去照顾弓兵。全灭后到最右边可以把木板打烂，里面有很多加武器点数的红魂。爬上左边的楼梯（需把木板打烂）。3层有道具宝箱务必取得。爬上去后霸气地把门踹开，又见到那个喷火厮在远处嚣张。暂不理会，往左走会有一拨杂兵。清理之。向右走，要过独木桥。要是被震下去就连打×键爬上来。进门。迎接BOSS战。

BOSS战·king of Persian

第二个BOSS。这回不能和他硬拼。他的普通攻击可以用L来防御，见他身上带火的时候就要用L+R+类比进行紧急回避了。一般只要往后回避就能刚好离开他的攻击范围。周围的杂兵是清不光的。可以利用这点多赚点红魂给武器升级。打到其只剩1/5血的时候，就要上前输入指令。一开始连按○，后面是随机的。不要按错了。要不BOSS会回血，打死他后就能学会魔法技能THE EFREET(R+△发动)。会消耗蓝色的MP值。

干掉BOSS后会出现几个杂兵。系统会提示我们使用THE EFREET。当然不用也行。干掉杂兵后前方的两道门都会打开。左边是记录点和出口。右边是很黄很暴力的小游戏……= =b……出门后会到一个有巨弩的平台。清完几个敌人后，只要靠近梯子按○就可以把梯子踢倒。这时就可以去操作巨弩，先操作左边的机关把弩转向喷火厮，再把箭射出。击退喷火厮后再进入右边的门。推动十字绞锁前先上前面的梯子。取得道具PHOENIX FEATHERS。来到楼下平台后，会遇见巨人一只。只要绕着它连续回避3次攻击就有机会进行反击。重复几次后就，近身就会出现按键提示。然后就能把它干掉了。

进门后，前方记录点附近会有4个弓兵。不要忘记开宝箱拿GORGON EYE。然后顺着楼梯爬墙上去，一路往右杀。楼梯可以踢倒。注意要是往楼下跳的话会GAME OVER！攻击右边的木栏，里面是电梯。下去拿完东西就进前方的门。里面又见喷火厮。还弄了一具尸体下来。先把弓手干掉，再慢慢收拾杂兵。清场后先去把下图的箱子推到第一个圆型机关上（按住○的时候同时按下L/R就可以用脚踹箱子。移动速度和距离UP），然后再把那具尸体搬到庭院里面的机关上就OK了。在里面的记录点记录后就迎接本关的最后BOSS战。



▲先推箱子



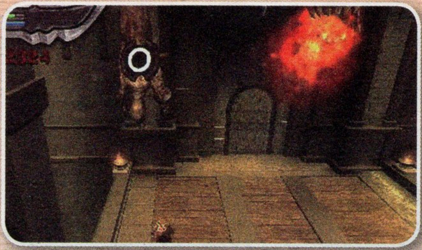
▲再搬尸体

BOSS战·basilisk 2

BOSS的咬击可以用L完全防御。喷火攻击只要火接近的时候用紧急回避向着火过来的方向滚就能躲过。抓击不能防御，向后翻滚就能回避。还有就是咬击的指令回避，交替按L，R键就OK。对BOSS的伤害累计到1/4时，BOSS会爬到房子上边喷火……一边回避一边接近后按○就能爬到其头上，然后回转摇杆就能把它拉下来。对BOSS的伤害累计到1/2时，BOSS还会再次爬上屋顶。当BOSS伤害累计到3/4，它就会仰头准备喷火。同时出现指令输入。如果成功的话就能结束战斗。



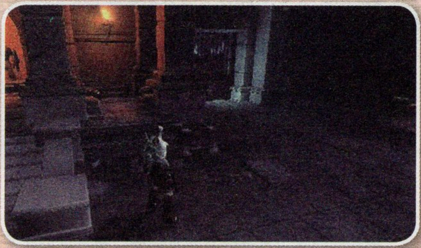
▲别说是怪物。即便是神，也只能接受腥风血雨的洗礼。



▲一直冲。要是火炎在前面炸开的话就要向两边回避。

STAGE 2
THE CITY OF MARATHON

顺着悬崖往下跳。底下有一记录点。打破旁边的门进入屋内会和一只骷髅兵单挑。不过对方实力很弱，只要防住它的进攻再反击便能轻松取胜。继续前进，现在出现的敌人都是骷髅兵了……被围着打就很被动。要多利用重攻击来打散敌人。继续前进来到如下图所示的地方。



先把美杜莎全部干掉，再把右边的四只弓兵干掉，然后旋转十字绞锁把那道门关上，接着去石像那里拿火把，再到右边的浓烟处用火把将木推车上的干草点燃，然后推着车子前进。途中有弓兵阻挠，灭之。前方要和一只黑豹单挑。它的爪攻击可以完全防御，扑跳攻击交替按 L/R 就能挣脱。吐息向后回避就 OK。防御完爪攻击后，就是反击的最好时机。干掉后继续前进，打破墙后通道里有几只骷髅兵，干掉后爬上尽头的平台。

STAGE 3
THE TEMPLE OF HELIOS



一路前进，前面会出现结界，要把敌人全灭才能继续前进。到了尽头就延着墙往上爬。在上图台阶的位置向左继续爬。然后会出现剧情。剧情后往前走有记录点。记录后直接拉扳手升上去，有 3 个炸弹人向我们丢炸弹。。其中有一个在左边铁门里。目前暂时打不到他。前面的大门也因为炸弹人的干扰不能安心打开。那就先干掉其中两个。然后从左边的路下去，这时出现结界，铁爪兵 3 个出来送死。打到这里大家应该明白防御的重要性。只要舍得防御，就完全可以藐视对手。干掉铁爪兵后路的尽头有一只扳手，扳下去后另一侧的铁门打开，回升降机处，降回记录点，出来后往左走，上平台后结界出现，铁爪兵会出来送死……不要被他们砍中……要知道我们的主角跳芭蕾的动作还是比较令人那啥的……把铁爪兵干光后还会出来一个炸弹人。把炸弹人也做掉，结界就消失了。继续前进。把炸弹人干掉后就能安心地去开门了。



▲把这厮干掉就能安全开门

进门后顺路前进，到一个圆厅后左右两边都有一尊雕像。把雕像拉出来，后面有板手。把两个扳手都扳下去后，会打开 2 道门。左边的门有一个记录点。



记录后去右边的门。进去后出现结界，会有一只火焰双刀骷髅。他的重攻击不能防御，只能防御普通攻击。所以基本打法就是先防御，对方起跳后再进行回避。干掉这只后又出来两只。因为重攻击不能防御，所以只能尽量一次击破。多利用重攻击的浮空特性。击破敌人后结界消失。扳下扳手后对门开启。下到底后，把两边的固定螺栓都破坏。升降机下降的过程中会出现 6 只左右的火刀骷髅。要是被围着打很快就撑不下去。一定要灵活反应。不要急。一急就容易出错。干掉这些火焰酷髅后装甲酷髅会出现。 它的盾牌需要按照□→□→△的顺序来击破。如果不把盾牌破坏，我

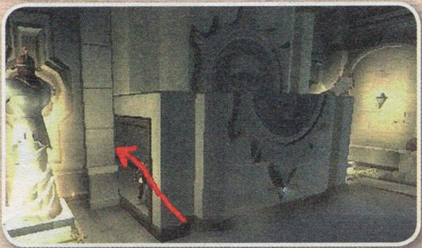
们就不能对它造成损伤。敌人的轻攻击照样可以完全防御下来。重攻击需要向后回避。

继续前进，突然背后的门会关上，走左边，会发现有一根柱子很奇怪，靠进后按○可以将其推倒。同过那根柱子来到圆台中心，出现剧情。调查地上的光点，可以把对面的柱子拉下来。来到一个有王座的圆厅内，从两边的楼梯上去后不要忘记拿中间门内的道具。下来后把王座破坏掉。调查发光物，周围门又出现结界，火刀骷髅又出来送死。这次我们有了盾牌。可以更有效得防住敌人的进攻。敌人全灭后去调查那扇门。左边有一个记录点。记录后上螺旋楼梯。



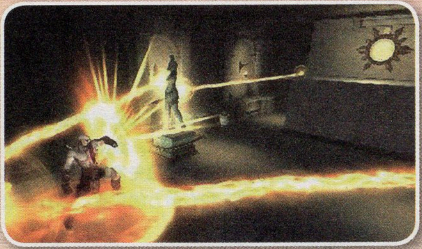
▲调查脚下的光点就能把柱子拉下来

前面的平台上会有 2 队弓兵 + 黑豹的组合。可以先尽量干掉黑豹。然后再收拾弓兵。调查中心的光点后，楼梯出现。往下走。打开尽头的门后，把两边的雕像推到尽头，再把中央的墙拉出来。墙出来后还会慢慢缩回去。所以要尽快利用二段跳跳上去。调查门上的光点，开门后可以取得红魂。然后跳下来，再次拉开墙壁，这时要马上从墙旁边的通道进去另一边。如下图。

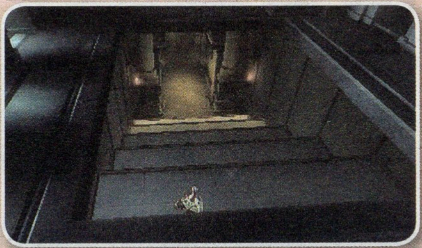




▲然后拖动两尊石像，直到光点分别对准中间的两个穴。



▲最后跳上去，按 L 键，然后连击○就能把光线反射过去。



▲调查马石像前的光点，后面的楼梯便会出现。一直走就能发现记录点。

STAGE 4
THE CAVES OF OLYMPUS

游水到两石像之间的平台上，然后爬墙上去，在右边的石像头后面穿过去，可以拿到一把剑。之后下水。按□键是潜水，按 × 键是上浮。按 R 键蓄力后可以撞破铁栏杆。水里环境比较复杂。需要耐心找通路。直到找到下图的扳手。扳下去后左边的石像会出现通路。

爬上石像后开门进到房间里会出现一只牛头怪。它的攻击都不能防御。只能回避了。攻击几次后就会出现按键提示，消失得比较快。要注意。干掉牛头怪后前面的结界也解除了。直接上去转动十字绞锁，桥会对接到一起。过桥后开门。出现情节。对话结束后顺着水流前进，途中可以潜下水回收道具 GORGON EYE。最后解决几个杂兵后到达记录点。记录后进门取得新的盾。拿到盾后，旁边的三尊石像也动了起来，向主角发起进攻。

BOSS 战 · 石像 ×3

其实破坏石像的办法很简单。只要石像的火球快接近主角的时候，用盾来防御，那么主角就会用盾把火球反射回去。石像被破坏后还会依次出现 6 个敌人向主角发射火焰。用同样的办法干掉即可。

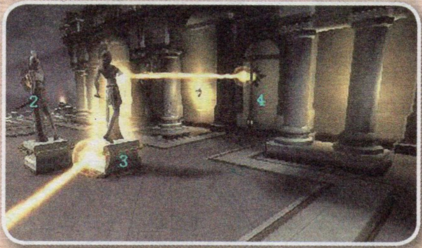
继续前进，来到悬崖边，把敌人解决后跳水，回到本关开始的地方，进门。调查地上光点，前方出现光只桥。过到圆台上通过左边的光之桥，掉查门上的闪光点后进门。一路前进……调查地上的闪光点。

圆台上升的过程中会出现很多鸟怪主角红魂的数量也暴增……

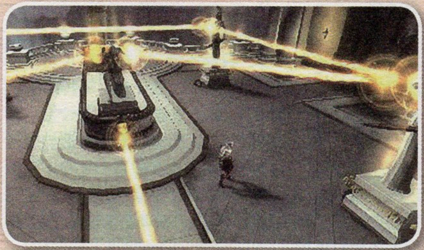
升到顶后继续前进。这都是我们以前来过的地方。现在原路折返了。在记录点记录后，开门。出去后发生一小段剧情，之后敌人出现。现在我们的盾能完全防御对方的攻击。所以慢慢打不急。敌全灭后调查身后的光点。之后会升起一个类似激光发射器一样的东西。把光线线照到左前方和右前方的位置。然后左边的是石像 1，右边的是石像 2。



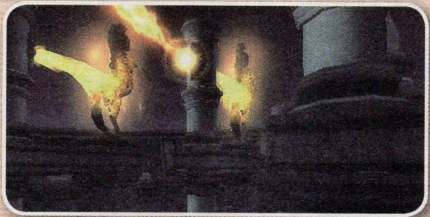
▲把石像 1 推到如图位置，照射后得到石像 3。



▲把石像 3 推到图中位置，得到石像 4。



▲最后只要把四尊石像按照上图推到四个开关上，照射升上来的石像就 OK 了。



▲到图中位置，按 L 后连打○。

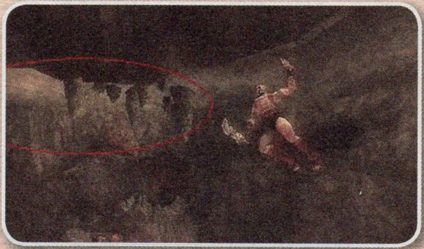
之后调查马的石像，发生剧情。返回升降台。调查光点。降下来后，光之桥有三条，走右边那条，调查门上的光点。上来后发现右边的石像不见了。原来就在后边。把石像推回原位。之后把石像破坏。跳上光圈，按 L 后连打○。从中间爬上去，调查马石像下的光点。后面的门打开。从门出去，跳下悬崖后有一段剧情。剧情结束后会有一小拨敌人。但是对于现在的我们来说，他们已经构不成任何的威胁了。继续走还会遇到一拨。



▲转动柱子。令光束照在马石像身上。

调查升降机上的光点。发生剧情。

攀爬岩石前进。途中注意岩壁上的敌人。要是被缠住又没有及时输入指令脱身的话，是会 GAME OVER 的。掉下血池也会直接 GAME OVER。爬上平台后出现结界。要干掉三只美杜莎才能令结界消失。注意石化光线，若被射的话要按 L/R 挣脱，否则被打中就会 GAME OVER。



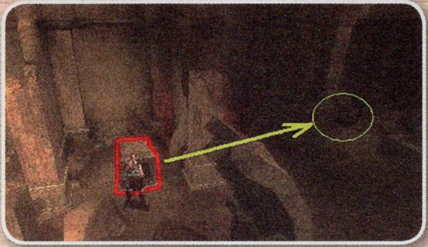
▲需要按□键把石头铲了才能过去。



▲右边的道具要把握好起跳时机才能拿到。不过死了也不要紧。

前边的结界要打总共 3 只巨人。打的时候要小心。

如果被逼到角落就危险了。灵活回避，就没什么问题。



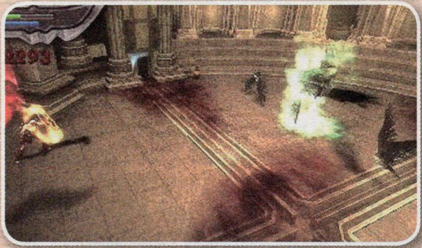
▲把石敦拖到画圈的位置，然后再跳上去。



▲先把石柱弄倒，之后进去记录，借由石柱跳上二层，再爬上右边的墙。



▲只有把那两只拿盾的干掉，下边的门才能打开。



▲辛苦的一战。敌人比较厉害。要注意十字地面的锯齿。

BOSS 战 · charon

其物理攻击可以完全防御。伤害累计到一定程度就会放魔法球 x3。可以轻松避过。但是在其 HP 少于一半的情况下，会跳上船顶回复 HP 并释放米加粒子炮……暂时没有办法赢他。但是也不会导致 GAME OVER。

STAGE 5
THE DEPTHS OF TARTARUS

按 L/R 挣脱手铐后，往外走可以来到记录点。我们可以看到被同样被铐在墙上的人。要是把她们杀死就能得到绿魂补血……一直走会到一个比教空旷的地方，有很多的怪鸟。慢慢杀不要急。多利用防御。解决后继续前进，然后开门。这里也会遇到一波敌人。消灭后可以在右边的一个圆台上恢复 HP。之后从左边的粗链子上走过对面，并在记录点记录。爬右边的墙。注意墙上会有敌人出现。不过链刃的有效范围可以保证我们不会和那些家伙有接触的危险。

爬上平台后有鸟人迎接我们……不久后美杜莎也来凑热闹……这个组合是非常危险的。如果在石化的状态下被鸟人撞到就会马上挂。所以有必要使用魔法速战速决。解决敌人后把左右两尊石像拉出来。再去转中央的绞锁，前方的石像就会出现入口。出来以后就要面对牛头怪 + 弓手的组合。弓手比较麻烦。要优先解决。干掉 2 只牛头怪和全部弓手后，进入左边的门上楼梯。记录点右边有敌人。它身后的墙可以破坏。进去后绕去另一边，把墙打坏后里面有个扳手。能打开楼下的铁门。然后跳下来，进门。

出来后看到一张王座，上面还坐着具试题……不管了，一脚踹下楼再说。= =b。。拔出右边墙上的枪，然后从楼梯下去，在记录点记个录。



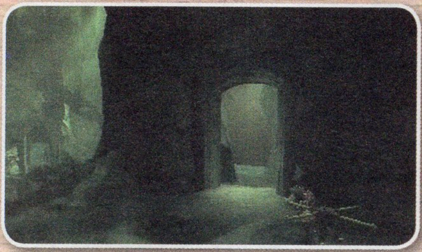
▲把尸体摆这里。调查前面的钥匙孔，会有桥出现。

过了桥有记录点。进去后又要打盾装甲……很麻烦的差事呢。干掉后调查中间地上的光点。拿到宙斯拳套后会有盾牌兵出现。按□蓄力后攻击就能把敌人的盾牌打烂。



▲蓄力 2 击打烂。进门后有刺墙追来，出去后把所有石像打烂。右边的有通路。

鸟人群最简单，一直按○键就能轻松消灭。



▲敌全灭后十字绞锁才出现。

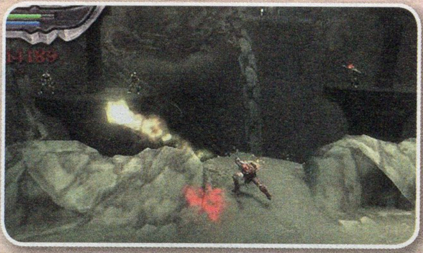


▲装甲巨人和鸟人都干掉后，连两个十字绞锁升起。推完后按箭头方向前进。

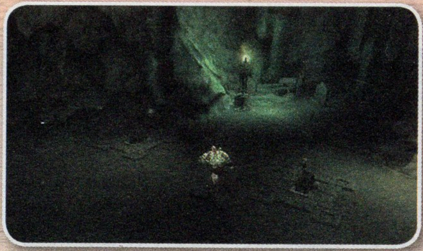


▲从那边往这里跳很要命……

到了泰坦这边，顺路走。会碰上几个弓手。威胁不大。上到顶后会有牛头怪一只。用宙斯拳套很快就能赢它。然后用蓄力把绞锁上的石头给打碎。现在还不能摇动绞锁。因为远处的弓手会一直干扰。利用反弹把弓手干掉后再去摇。



▲用反弹把所有弓手都干掉。



▲敌全灭后扳动这 2 个扳手。之后从墙上爬出去。另一边还有一个扳手。



▲从这里爬下去。前面有记录点。



▲转齿轮时无论是鸟人还是双刀兵，按○键就能轻松秒杀……盾牌兵就用拳套打掉盾牌。

一路前进，遇到泛着蓝色的门就用拳套打烂。回到了那个有十字飞锯的地方，干掉一些鸟人和两个盾牌装甲兵后，继续前进。记录点旁边的铁门可以用拳套破坏。这样就能得到充足的体力 / 魔力回复。

BOSS 战 · charon

一个能从地狱回来的男人，还有什么东西值得畏惧呢？第一形态，直接换上拳套揍。对方的普通攻击可以完全防御。光球的话只要横向移动中就不会被打中。避 2 颗，反射一颗。等它 HP 不足 40% 就会跑上屋顶加血，这时马上去揍他脚下的那三根柱子。先打断一根再说。它回来后招术会增多一招喷火。不过这个也很好避。一面围着它转一面打，他没什么机会命中的。等血再次降至 40% 以下时，它又会跑去加血。我们依旧去揍它的柱子。再揍断一根。他下来后就不使用一般攻击了。多是先在边角放个个小范围冲击波，再到中心放一个大冲击波。不过这些全部都能用二段

跳回避。加上他放大冲击波后会有一段较长的硬直时间，所以感觉反而不是很厉害了……当其血再次下降至 40% 后，它还会回去加血。只要打断最后一根柱子就可以上前输入指令攻击。然后他会飞在空中使用魔法球。老办法，避 2 反 1。很快就能结束战斗。

STAGE 6

THE TEMOLE OF PERSEPHONE

记录后进到神殿里，有剧情，之后继续往里走。把门踹开后有敌人出现。是炸弹人 + 黑豹的组合。用拳套打很快的。打完后在周围取完道具后再前进。踹开两道门后又见女儿的幻影。然后有爪兵和鸟人出现。鸟人用○就可以秒杀。注意墙上的面具会放出石化光线。被照射的话很容易被秒掉。不过面具是可以用拳套破坏的。解决完敌人后进门。里面有回复 HP/MP 的箱子和记录点。记录好继续走，看见主角女儿的幻影……估计又有敌人了吧……果然没错，这次是装甲巨人 + 鸟人的组合。解决掉后有两个门能开，先开左边那扇，里面可以加血 / 魔。然后再进右边的门。

墙上的美杜莎头还是重点照顾对象。继续前进，再次见到女儿幻影后要打牛头怪。好在没有其它怪物掺杂……解决牛头怪后出的是双刀兵。把怒火全都爆发在他们身上吧 ~ 最后还会有一只牛头怪。干掉后结界解除，继续走，老到升降机处，转动绞锁上升，一升好就要打怪！先是美杜莎 + 鸟人，然后是装甲巨人 + 鸟人，装甲巨人用拳套的 L+ □打很快就能干掉。全部收拾以后，左边的门有加血点和记录点。右边的门有道具和红魂。



剧情过后主角企图把大树拉倒。但却被夺去了力量。还失去了武器。进入旁边的画，发生剧情。

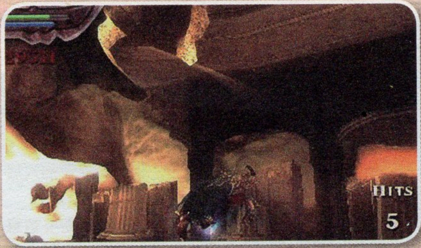
把白色的人全杀了就能得回力量和技能，武器。解决后往记录点方向走，在靠近记录点后还会出现敌人。疯狂地把敌人干掉后终于来到记录点，加血记录后继续前进。在楼梯上会遇见珀尔塞福涅。剧情过后就要开始最终 BOSS 战了。

最终 BOSS 战

BOSS 十分厉害……不过并没有要求一次就把她的血打完。只要打到约 1/4 就行了。她的招有几种，近身二连击，不能防的，连续两次回避后就马上进行反击，可以打出加血的魂。飞上天再冲下来那招只要在接近的瞬间防御就 OK。要是怕把握不了时机还是回避保险。但是这时不能随便上去攻击。因为这时她有很大机会使用石块攻击。现在打她也没什么诀窍。只要稳妥就行。接下她我们需要进行按键回避。如果对的话就能回复体力。然后 BOSS 会在空中发射光球。只要反射回去，打中她的话就能过去扁她了。当她的血越少。要求的反射次数越多。不过还要注意她的射线和地下光束。保持移动就能回避开。最后她会掉到地上放黑气，HP 回回复。这时需要走到中间的光阵使用盾牌反射光束把她照死。其间还会出现几次指令输入。要是失败会 GAME 妈 OVER。所以不要急，看清楚再按。把她干掉后，游戏就结束了。



▲连续的指令输入不要出错。



▲感觉比第一阶段的要好打很多。



▲最后照死……

－完－

梦幻之星·便携版



中文名：梦幻之星·便携版		ISO容量：827MB
原名：ファンタシースターポータブル		
评分 9.1	厂商：Alpha System	游戏类型：RPG
	发行日期：2008.07.31	版本：日文
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.alfasystem.net/	

游戏简介：

《梦幻之星》系列一直是SEGA公司旗下最为知名的RPG游戏，自DC平台的《梦幻之星：网络版》开始，更是在日本引起了一股网络游戏旋风，作为其续作的《梦幻之星：宇宙》虽然游戏素质在一定程度上没有达到FANS期待的高度，不过也仍然不失为一款出色的作品。

本次PSP版的《梦幻之星:携带版》是根据PS2、Xbox360和PC版《梦幻之星:宇宙》进行制作的作品，游戏中不但包含了《宇宙》的全部内容，而且就连作为《宇宙》资料片的《伊鲁米纳斯的野望》也一同收录于其中。PSP版加入了大量全新的道具、武器，其总数达到了1500多种！除了有新人物和Boss之外，还有任务履历、称号、道具和怪物图鉴等全新要素加入其中。

游戏支持通过无线进行四人联机游戏，相信本作也是继PSP版《怪物猎人》系列之后，PSP玩家联机的另一选择。

1.前往守护者中心。被授予任务后，超可爱机械娘薇薇安加入，家用机版资料片女主角莱亚加入。

2.菜单界面下组队，邀请一一菲菲和莱亚加入后便可开始任务。

3.a.一路前进，途中敌人无威胁，其中需要留意的是机械人类怪物，打倒后会自爆，所以玩家朋友们务必记得打倒对方后立刻移动，离开爆炸范围（具体范围多大？这个别问我，被炸个一次就知道了 ）。通过第一个区域后，莱亚离队。遇到地图色红色表示、上锁的大门，选择左边路线，清理路边杂兵，路线杂物扫除结束后门解锁。进区发生剧情，遇到迷之女。

b.莱亚归队，作战续行，任务向第二阶段发展。破坏箱子取得电子钥匙×1，开锁。

c.选择右方路线前进，在路线尽头清扫“杂物”后获得钥匙×2，开锁进入2区。

d.解开电子护栏的钥匙△1总共4个组件，散布于护栏周围的3个房间内，扫除房间内的怪物就可获得钥匙组件之一，地图最右边的房间种的怪物要打破房间内的所有箱子后才会出现。

e.解开电子护栏进入房间，开始boss战。

boss.seed弹头类怪物笛拉◎格立纳

攻击方式：

1.触手钻地攻击，当地面出现灰尘状征兆时立刻回避，敌人的触手会从该处伸出，且会作旋转攻击，属于范围攻击。

2.近距离大回旋攻击。攻击范围巨大攻击力可观，需稍加注意。

3.远程光弹攻击，攻击力一般，且容易躲避。

心得——硬抗^_^，具体打法敬请期待psup bus官方攻略组的全怪物对战讨伐研究~

4.任务完成，回到工会，遇到好色cast老头——星际守卫者校长奈依。寒暄之后，向奈依报告任务。

宿舍开启，以后便可以回宿舍了，宿舍有进行sl，储藏道具，查看称号等等的功能，关于系统详解敬请期待攻略组系统详解相关研究。商店开启，之后可以根据需要前往商店采购必备品。

5.这时候如果进入守护者中心，便会发生恶搞剧情……奈依高谈自己的“艺术价值观”有日文基础的朋友请自己理解……组队开始任务，清除区域所有怪物可以获得钥匙，护栏解锁后开始boss战，击倒后完成任务。

6.前往守护者中心，发生剧情——我们可爱的机械娘依依昂被小白脸调戏了！！这个男人叫做修格，宇宙中登场的传奇角色依桑的挚友，以高超的剑技和小白脸的特质而出名囧汗)。移动至会议室领取特别任务。

7.系列作著名冰山系cast mm露做完任务说明后，组队前往帕尔母行星，进入守护者支部确认任务开始，随后mission start。

8.a.只管前进即可，路上杂兵没有威胁，钥匙打倒沿途出现敌人后便可获得。

b.进入2区，沿途无障碍，△1钥匙打倒护栏前出现敌人后自然获得，进入山洞，首先选择上方路线，

解决尽头两只怪物（达成 s 评价必须条件），随后前往下方路线，打倒刷出敌人进入 3 区。

c. 寻得委托人，为送委托人平安返回住处，修格离队。任务 2 阶段展开，进入洞穴选择下方路线，在路线尽头清除怪物后获得钥匙卡 ×1，接着便可以前往洞穴岔口得上方路线了，解开护栏锁定继续前进。

d. 换取后首先选择下方路线进入山洞，在尽头打倒敌人获得钥匙卡组件 1，随后回到"航线"解决出现敌人获得组件 2 后便可解开护栏继续前进。之后我们会碰上鸟形怪物，攻击力不可小觑，法职朋友要注意恢复 hp。

e. 换区进入 boss 战。

boss：psu 系列经典 boss 种飞龙出场。

攻击方式：

1. 踩人。

2. 踩人(众人:靠怎么还踩人！！！啊乐:不啊～ boss 有横踩和竖着踩，前脚踩后脚踩嘛～ 众人:囧#丢砖)。

3. 喷火，范围攻击，攻击力较大，站在龙侧身就可以无视。

4.飞行后喷火球，火球跟踪，尽可能跟着龙跑吧，一定几率可以不被打中。

5. 俯冲，看着办吧，攻击力大。（众人：什么叫看着办啊！！！！－－##）

心得：龙可攻击部位众多，推荐各位用范围攻击得武器于其战斗，作为游戏初期的 boss 而言本 boss 并不具威胁力，即使是法职的朋友也一样可以轻松应付。

9. 任务完成，回到总部报告任务。选取支线任务——草原的支配者。

a. 任务开始后 1 区选择下方路线，进入山洞，在尽头打倒怪物获得钥匙 ×1 组件 A，随后返回主路线清理掉出现怪物则获得钥匙组件 2，解除护栏锁定后前进。

b. 进入 2 区，2 区已经之后后区域无需要特定注意处，与上一任务后半部分流程相同。

c.boss 战，boss 为飞龙，虐之。

任务结束，受到本部米纳的通知，获得特殊任务。

10. 回到工会在米纳的指引下进入会议室受到 lu 的直接任务委托。前往行星蒙托步（黄星），然后进入蒙拖布守卫者协会支部，兽人雷奥大叔登场（本篇中出现的重要人物）。得到伙伴卡片后任务执行开始。

a. 解决区内怪物，笔直前进进入 2 区。

b.2 区锁住的门处，选择右边路线，在尽头进入传送门。解决传送送达处所有怪物获得钥匙，从另一传送口出去回到原来路线。

c. 在 2 区锁住的门前遭遇巨兽，敌人攻击非常高，要稍加注意。

d. 换区发生剧情，进入矿坑地带，原作中的……白痴耍宝 3 兄弟登场，然后，他们被冤枉了（本篇中最后归顺了依桑），最后在"喧哗上等！！"的宣言下，打起来了……最终，一如既往的，这帮傻瓜又被虐待了……战斗结束传奇舰长泰勒登台亮相，（他虽然作为反派人物可是在本篇以及资料片中为主角们提供了相当的帮助，是个了不起的人物。）在与泰勒达成共识后，泰勒加入。

e. 任务阶段 2 展开，进区后解决刷出的敌人然后选择地图右上方的路线，打破箱子并解决刷出的敌人。随后回到路口选择左边的路线笔直前进，在解除护栏后的 3 叉路口首先选择右边道路，打倒所有怪物后得到钥匙 ×2 组件 1，随后前往右方路线清除杂物后获得另一个钥匙组件，解除门锁进去下 2 区。

f.2 区首先选择右边路线，过桥扫除所有怪物，随后前进在岔口选择左便道路，在路线尽头可以获得 b 级别防具插件，随后返回主路线，前往下一区。

g.boss 战发生。

boss：本作原创飞龙种

攻击方式：

1. 侧身向火焰横扫攻击。

2. 正前方喷火攻击。

3. 正前方冲刺攻击。

4. 原地大范围压杀攻击。

5. 原地扫尾攻击。

6.飞空续力喷火攻击。

7.飞空冲刺攻击。

对战心得：硬抗＝＝b（众人：咋还硬抗！？），与本 boss 对战最佳为止是尾巴处，战斗开始后我们要始终贴近尾巴，这样冲刺之类的攻击就可以无视了，然后攻击时别忘了观察其头部是否有喷火预备动作(嘴里冒出火星)，同时看其身体是否有上提动作既亚杀征兆，至于甩尾嘛，被打到一下也不太痛，无视算了。

回到星际守护者本部，剧情发生，（剧透：那个迷之女按照实际年龄来算居然已经 43 岁了！？资料表示 21 年前这个人被记录死与意外事故，霍霍，果然这女人大有文章可作哇）任务结束。

11. 随意完成一个支线任务，啊乐选取的是帕尔姆行星的任务——货物列车救援。

a. 进入 1 区，解决车厢内敌人，随后从左方车门进入，在天桥上解决敌人后，下天桥打倒在两天桥之间走廊出现的敌人，随后前进打破箱子后再次刷出敌人，解决后上到地图右方的天桥上，解决刷出敌人后前进，进入下一区。

b.2 区一路无困难，笔直前进进入 3 区。

c.3 区无困难，只是在某一车厢内会发生数场战斗较为麻烦而已。

e. 进入 4 区，调查锁定护栏前的操作器便可解开锁定，一路走到尽头发生 boss 战，敌人为笛拉个立纳，轻松应付完成任务。

任务结束，受到守护者协会本部接待员蜜娜的消息，我们再次被赋予了特别任务。

12. 来到工会，见到本篇中多次登场的多姆雷辛博士，作战会议结束后达成航班前去绿星——new-days(? 纽得斯？)，于绿星守卫者协会支部确认任务，

与本篇中女主角的姐姐美女 fo 玛雅相遇，对话结束后，任务开始执行。

13. 到达任务地点，接触委托人，委托人为带面罩的神秘女性以及本篇中的主角在传奇的守护者依桑（其实神秘女性的真是身份是游戏本篇中的女主角继承先知之血的凯铃，现在正代替死去的妹妹做着先知一职，以梅登的身份活着。）

a. 到达岔口，首先获得钥匙卡 ×2，然后选择下方路线，解除门锁在之后的区域获得钥匙 ×3，解除相应门锁继续前进途中获得钥匙卡 ×4，最后回到岔口解除锁定的护栏。随后便可一路畅通无阻来到 2 区。

b.2 区无难点，直接进入下一区。

c. 任务发展至阶段 2，阶段 2 第一区无难点，需要注意的是很多岔路有会刷出敌人，为了最后的结分请各位务必要全部解决掉。

d. 进入 2 区，顺利通过 v1 锁的大门后，进入传送装置。被送达处有着两道护栏，分别对应 v2、v3 的钥匙卡，v2 路线在尽头可以获得 v4 的钥匙卡，并通往 boss 区。而 v3 的钥匙卡则需进入该岔口战斗结束后所出现的另一个传送装置获得。

e. 通过 v4 的大门，boss 战开始，依桑脱离。

boss 战 经典 boss，巨型蝙蝠

攻击方式

1. 地面霰弹火球攻击。
2. 空中火球攻击
3. 地面挥臂横扫攻击。
4. 空中俯冲攻击
5. 空中召唤落雷攻击（有明显攻击征兆，地面上泛蓝光处为雷电落下点）
6. 召唤蠕虫束缚攻击。
7. 空中俯冲攻击。
8. 空中扔石头攻击。

心得：以上所有攻击方式只要不断移动，基本都不会被打中，敌人弱点为翅膀，与其对战最好配置枪械或者弓弩，不断射击翅膀，这样不但能够给其带来巨大伤害，同时也可以对其累计部位伤害，在翅膀达到一定伤害程度后，boss 会出现巨大硬直，此时上前全力攻击即可。

14. 选择任意直线任务，再次啊乐选择行星蒙拖布的支线任务——沙漠的暴君。

a.1 区无难度，只要一直前进即可。

b. 在 2 区 2 号锁的地方，选择左上方的路线，打倒一只巨兽（要获得 s 评价必须打倒）随后通过锁定护栏，换区展开 boss 战。

c.boss 战。boss 为巨型蝙蝠怪，打法上述，主要以枪械瞄准其翅膀全力攻击，待打下来以后切换成近战全力攻击。

任务结束后，获得米纳的特别委托通信。

15. 回到守卫者协会本部，受到守卫者总裁的直接部署。之后与蒙拖布守护者协会支部与托尼奥回合，这小子是个万年正泰的家伙（说他个子矮他可是会暴跳如雷哦～），接着进入支部会议室，听取露的详细任务解说，随后 mission start。

16. 任务地点到达。

a.1 区上桥首先选择左边路线，打倒两头怪物后获得钥匙 x1 的 1/4 组件，跟着往回走进入右边路线，路线的尽头（需要连续通过两座桥）打倒怪物后可以获得钥匙卡，进入原本锁定的门，打倒一只大型怪物后获得第三个组件，接着沿路前进，在岔路选择下方通道同样在尽头可以获得一部分的钥匙卡。最后回到之前岔路以钥匙卡通过锁定的大门后进入 2 区。

b. 进入 2 区，出门便是岔路，前往左方通道，在尽头分别获得 v2 钥匙卡的两个组件，之后便可以开启右方通道中的门了。此后沿途无难点，直入 3 区。

c. 再次遭遇傻瓜 3 兄弟，听闻前方有非常凶恶的怪物巢穴。剧情结束后进入 act2

d.1 区路线无难点，需要注意的是有部分隐藏敌人需要击破某个房间中的箱子后才会出现，所以还请各位多探地图才好～

e.2 区同样无难度，唯一需要注意的是在某个房间那的箱子中可以获得 a 级的拳套。通过 2 区进入 boss 战。

boss：pso 时代就有的经典 boss，巨型蠕虫

攻击方式：

1. 寒气喷吐攻击。
2. 落石攻击。
3. 追踪飞鱼 ** 攻击。

心得：对方攻击不难躲开，至于我方攻击方面，有些人觉得打的很痛苦，其实是有诀窍的，船上 6 个绿色的灯其实是按钮，踩下后就会向该方向移动，话不用多说了，大家一定都知道怎么打了。

f. 结束 boss 战进入任务阶段 3。地图不算难只是怪物大幅度的增强了，攻击力提升很高，法职的朋友需要稍加注意了。

g. 进入 2 区，首先选择正前方的路，在房间中获得 v2 钥匙卡，在地图正中的岔口左边和右边分别可以得到 v1 的钥匙卡组件，在右边通道的尽头可以找到 v2 锁定的房间，房间中可以获得 a 级的防具插件，地图右边的路线则是 v1 锁定的门，可以通往下一个区，探索地图最下方会刷出数只怪物。

h. 换区发生剧情，救得泰勒一行人，突然敌兵中一人身体起了异常反应，开始 seed 化（玩过游戏本篇的朋友就知道，这是经过特殊的手段使人体完全 seed 化变成强力怪物的现象）

i.boss 战 2 开始，泰勒加入。

boss 对战心得，boss 拥有的仅仅是异常灵敏的身体仅此而已，虽然经常会作出闪避动作，可是总体评价可说是不堪一击的，boss 留着各位朋友自己研究虐待方法吧～

17. 剧情过后再次进入闲置阶段，随意选择一个支线任务任务，再次啊乐选择的是蒙拖布的冰峰的山谷任务。

a. 进去首先选择地图上方路线，获得 v1 的两个组件随后前往地图下方解锁，此后流程纯属线形模式，没有难点。

b. 一路披荆斩棘直上 3 区，刷完数队小怪后，主菜上场了——人马怪登场，boss 级怪物。

攻击方式：

1. 挥刀。

2. 冲刺。

3. 使用魔法。

打法：硬抗……怎么说呢，这个敌人所有攻击形态中唯一具有威胁力的，只有高级范围魔法，攻击力巨大尤其是冰属性的，威胁是在不可小视，可不巧的是高级范围魔法和普通小型魔法释放的前兆正好是一样的，虽然在释放后，效力出现前一瞬间可以立刻分辨出来，可是这个时候回避也许已经来不及了，那么啊乐看来，最好的打法就是舍弃防御快速结束战斗，对，就是硬抗，远程玩家多少会占点优势吧（笑）。

任务完成后受到米纳的特殊任务通知信息。

18. 回到星际守护者协会本部进入会议室，听取任务解说。作战会议结束后前往绿星于支部和玛雅会合，随后开始执行任务。

19. 目标地到达。

a.1 区岔路选择左方通道，清除区域内出现的怪物后获得钥匙组件 1，随后选择右边方向，打破锁定门前的箱子后怪物出现，清理掉后获得组件 2，开启大门锁定。通过 x1 大门后再次遇到岔路，这次先行选择右边通道获得 x2 组件 1，随后返回进入左方路线，尽头打倒一只人马怪（注敌方冰系被其范围魔法冰柱可是会没命的，需要注意）获得另一组件开启 x2 大门，进入 2 区。

b. 直接进入山洞获得 v1 钥匙卡然后解开地图左方的护栏，在该路线尽头可以获得 v2 钥匙卡，同时在获得钥匙卡的区域最上方可以找到传送口，打破箱子后可以获得 a 级片手剑。回到洞穴，开启 v2 的门锁，在之后的区域解决两个人马怪就可以开启通往下一区的大门。

c. 剧情结束任务向 2 阶段展开。通过 x1 的门后直接下到地图中间的走廊，在走廊尽头的箱子中可以获得钥匙卡 x2 组件 1，随后在地图上正下的平台上其中一个房间中获得另一组件，之后便可以打开该平台上锁定的门 x2。之后的路线属于流线型，没有难度。

d. 进入 2 区，v1 的钥匙分布于的同正中的走道中，走道地形看似复杂，实际却非常单一，一路顺着通道走便可轻松获得两块钥匙的组件。解开 v1 大门后便没有难点。

e.3 区 boss 战。

boss 战，军用 ms×3，机枪形，光刃近战形，炮击形。

心得，敌 ms 战斗模式相对单一，只有主武器使用和合体冲刺攻击两种，但是因为是同时挑战 3 台，所以与以往 boss 战相比便有了一定的难度，推荐从炮击形机体开始击破，远程机的攻击相对容易被躲开，唯一要注意的是具有追尾性的合体冲刺技，法职的朋友相对容易被秒，需要注意。

f.boss 战结束后进入任务的第三阶段，1 区地图相当简单，路线单一没有任何障碍。

g.2 区入口处的岔路选择右方路线可以在尽头得到 a 级的魔道具，回到正常线路，穿过锁定的大门后，在一广场上需要进行怪物连战，注意恢复自己的体力。全部解决后前往 boss 战区的门就会打开。

boss 战，psu 本篇，开始就出现的巨型非量产形机器人。

boss 攻击方式：

1. 地图炮，粒子炮横扫。

2. 冲刺攻击。

3. 机关炮射击。

4. 炮击。

5. 瞬移。

6. 恢复魔法。

心得：boss 的装甲坚固（血厚，估计有十几 w 的 hp），需要花相当的耐心来慢慢折磨它。其底部装甲累计一定伤害后会脱落露出光刃并改为浮游的移动方式，这时只能攻击其手臂，因为视角问题攻击其手臂并不会太舒畅，但是好在敌整体战斗力不算厉害，各位慢慢欺负它吧，虽然可能需要花不少时间。

20. 进入闲置状态，选取任意支线任务完成可以取得下一个特殊任务的任务通知。

21. 前往守护者协会本部，进入会议室听取内佛校长的作战解说，本次的任务是回收古代装置歪曲空间封印装置，做好准备后于篮星帕儿姆守护者支部与校长内佛回合，随后开始任务。

mission start

本任务前期可以说完全不存在障碍，地图简单且相对较小，所以啊乐不再赘述，直接从第一场 boss 战开始说。

boss 战，巨型河马王，野生种“河马”的首领，也是经典怪物之一。

boss 攻击方式：

1. 冲撞。

2. 重榜压杀。

boss 对战心得：本波士可以评价为所有真正意义的波士中，智商最为低下的 boss（没有之一），冲撞士完全可以无视的，只要不站在 boss 正面即可，至于压杀的冲击波能躲就躲，躲不过也不费多少 hp。想要无伤追求完美的朋友要注意，不能等 boss 完全前腿凌空的时候在往后跑（注意不是后退，是解除锁定向后跑），这样就慢了，必须在 boss 扭动身体的时候就开始准备放开锁定键才能保证完全能躲过这一击。

a. 任务 act2 阶段战斗正式展开，主角一行人（其实只有两人，笑）终于穿越了人造生态进入了遗迹。遗迹锁 x1 到 x2 路线顺畅，通过 x2 大门后进入管道，首先选择地图左方路线，里面打倒一头大型怪物（攻击方式同 act1 最后的 boss 一样）后获得 x3 组件 2，

随后通过通道地图下方道路再 x3 锁门口，清理怪物获得钥匙卡组件 2。开门进往下一区。

b. 进入 2 区后，将第一个区域刷出的怪物全部清光，随后打破墙边的箱子后再次刷出两只怪物，打倒后锁定的门就会打开。此后无难度，需要注意的是最后获得的钥匙卡解开锁定电子护栏的路线并不是通往下区的路线，而真正的通往下区的门实际是 v2 电子护栏正对面的电子门，所以大家不要习惯性的先往没有锁定的通道探，而应先解开 v2 锁定，对该路线进行探索。

c. 进入 3 区，开始 boss 战。

boss：古代自律型兵器，遗迹守护者守卫 斯瓦路克斯 三连战。

从系列本篇 psu 延续至本作的经典 boss。

boss 攻击方式：1. 正斩，正面支线攻击，可以无视。

2. 回旋斩，攻击范围极大，进程很难闪避

3. 划地剑气（俗称地波）攻击无续力、吟唱时间，攻击速度极快。

4. 火焰弹，威力巨大，释放时间长，容易闪避

5. 光盾防御，防御中正前方一切攻击无效

对战心得：首先谈 boss 的远程攻击，剑气攻击速度可说极快，等释放再躲是绝对来不及的，当 boss 抬起手臂的时候就必须横向进行回避，好在剑气威力不算大。火焰弹，只要法、枪职不要贪打就不可能被打倒，虽然威力巨大但姑且将其列为可无视对象之一吧。

然后谈 boss 的进程攻击，防御盾和正斩都是面向 boss 正前方的，所以为了使其无效化，玩家应该始终保持站在 boss 侧后方或正后方，至于回旋斩，因为攻击征兆也不是很明显啊乐至今无法 100% 的躲过，惭愧，好在回旋斩的攻击不算大，所以玩家朋友如果躲不过不用担心。

boss 一只 hp 大致 1w 出头，强力的法师使用远距离魔法与其周旋战斗会非常安逸，战士系使用范围攻击武器多用技能也不会太辛苦就是了，最后祝大家好运。

d.boss 站结束，任务进行至第 3 阶段，act3 的 1 区只有一个电子锁，而全区分布着 4 个电子锁钥匙组件，整体没难度，需要注意的是获得第 4 组件的区域是获得第三组件区域左下角通道拐进去的，各位朋友不要因为心急而错过这个入口。

f. 进入 2 区，上天桥后左右路线到最后会合流，所以无论先选择何种路线都没有问题，之后路线上无障碍唯一比较麻烦的是数次同时刷出 2 只遗迹守卫的敌兵配置，对近战玩家可谓麻烦之极，远程相对轻松些，顺利通过 2 区后发生剧情，剧情后便是 boss 站。

boss：绿色双头飞龙。

绿星传说中的生物，双头龙比起普通的飞龙而言唯一的不同便是两只头喷吐的属性各不相同，同时攻击方式也有些微的不同，但是这个不同足以影响我们的战斗方式。

boss 攻击方式：

1. 属性喷吐，同时喷吐 3 个属性球；带有击倒判定，寒气扫射，带有击倒判定。

2. 脚踩攻击，貌似开始移动就带有攻击判定。

3. 甩尾，攻击力不小，且具有击倒判定（移动时尾巴也有攻击判定）。

4. 空中的各种攻击。

5. 冲刺攻击

6. 压杀

心得：这个 boss 近战打实在没啥敲门，最好的办法就是选取把攻击高的范围攻击武器，用技能直接砸死（说难听些就是硬抗），关于站位，啊乐认为在龙身体侧面，距离龙后脚 5 步 尾巴 2 步的为止最为惬意，可以避免龙后腿的踩击，同时龙其他各种攻击也有足够的反映时间来进行回避。

至于本 boss 的压杀……范围实在太广 我在无法锁定的距离下还是会受到压杀冲击波的伤害，不说啥了，距离远些近些也没两样了。

关于 boss 空中攻击，喷吐攻击的话只要与其保持一定距离，攻击可以无视，另一种方法就是站在龙的影子中，俯冲攻击不要自己凑上去就没事，剩下的留给各位朋友自己体会吧

任务结束，受到露的报告，薇薇安被敌人夺走了！！那可恶的女人老搞这种布讨人喜欢的把戏。回到守护者协会中心，惊爆显示背后的现实！！女主角薇薇安实际上是谍报用 cast，敌组织在其上搭载了情报收集装置，在薇薇安从事守卫者活动时获得的情报会无意识的自动暗号化并传送回敌人内部，而之前的遗迹探索任务便是为了证实以上事实所做的试验。（那帮混帐的依啥啥啥的组织真是可恶透了，之前的剧情啊乐就已经咬牙切齿了，眼看这个狠狠教训他们的机会即将来临，啊乐真是热血沸腾！！！），* 敌组织命依露米纳斯，文中依啥啥啥为吐槽专设。

22. 再次进入闲置阶段，玩家根据喜好随便选取一个支线任务完成便可。随后会受到米纳的守卫者协会总裁召见通知。

23. 回到守卫者协会总部，进入会议室，作战会议大体是说发现未确认的 seed 军舰 hive，而 hive 很有可能在这段时间内对人守护者空间站科洛妮发起进，为确认想排主角潜入 hive 进行调查，就在这时露接通了薇薇安的紧急通讯，薇薇安透露了敌组织正在 hive 上策划着惊天阴谋（为防止剧透，啊乐再次不做详细说明，清各位玩家期待中文版自己享受游戏的剧情），可是通信在半途中便中断了，虽然众人对薇薇安所述情报有所怀疑，可是仍采取了信任的态度。因为根据薇薇安情报所示任务危险度相当高，总裁和内佛不得不采取了请求星际两盟军协力做慎重安排的决定……

抱着对薇薇安安危极度担心的烦躁和对自己的无力抱着失望的情绪走出了守护者本部。

“xxxx（主角）桑”背后传来陌生而又带着有着无比亲切感的声音，那语调就像是薇薇安一样。

xxx 回过头，“露吗……（可以选择选项“薇薇安

吗？”)”。

“唔～恩～（摇头装）是薇薇安哦……”

就这样，男女主角空间相隔的对白开始了……（虽然之间没有啥感人的经典对白，多少让人有些许失望）。薇薇安请求主角一定要前去hive组织敌组织的计划，并提出了借助蒙拖布海盗力量的意见（本篇中也有这个镜头，泰勒也属于性情中人捏，笑）。

24. 前往蒙拖布酒吧，顺利获得了泰勒的支持，做好补给后让我们燃起热血，进行最后一个任务吧！！回到守卫者协会本部空间站科洛妮号，通过任务出发点开始任务——潜入hive。

25. 顺利抵达目标地hive，（没有本篇中撑起魔法盾在hive的炮击下撞入hive的壮观cg多少有点在意，笑）接着就是mission start!

a. 一路前进，抵达第一个岔口是选择上方路线，清除敌人后获得钥匙卡x1，随后返回解开岔路上的电子护栏，进入下方路线。之后会遭遇黑暗法师（俗称）能力可谓boss级，一下介绍一下与其对峙的心得。

敌兵名：黑暗法师

攻击方式：

1. 隐身。
2. 远程魔法攻击。
3. 冲刺攻击。
4. 近距离范围兵魔法攻击

心得：这家伙虽然只属于首领级杂兵，但是却有着相当于boss的战斗力，它是psu系列中一直被视为棘手怪物的存在。最好的战斗方法其实很简单，就是不断使用击倒系技能，将其击倒后乘其硬直状态权利全力进行攻击。

b. 一路（除敌兵）无障碍进入2区。区域1中就遇分岔口，选择地图右方的道路，在房间中的固定包厢可以获得9星a级的魔道具。得到装备之后选择上方路线，之后无路线上障碍请各位安心通过。

c. 进入3区，发生剧情，目睹遍地尸体的惨状，boss出场。

boss：seed化人类，魔化黑暗人马一枚

boss攻击方式：

1. 冲刺＋连斩：可秒杀法职玩家的一招，很霸道。
2. 跳跃压杀，虽然威力不可小觑但是出招速度不快，也就无视了吧。
3. 远程波浪形剑气。
4. 黑暗系魔法重力弹3连击。
5. 大范围爆炎魔法。
6. 中远距离火焰喷射魔法。

boss挑战心得：本boss有着较快的攻击速度，移动速度，前大的攻击破坏力，无论得法职还是战职的朋友都可算是一个强大而可怕的敌人。以下简单分析一下其攻击方式——

首先谈其远程攻击，黑暗系魔法重力弹3连射的出招征兆是敌明显的魔法释放动作，以及身上出现黑色的雾气，此招威力不小但重力弹飞行速度不快，只要保持移动状态就一定不回被打到，同时敌攻击具有追尾性，千万不要因为躲过了一发而放松警惕准备对其进行攻击，攻击机会只有boss3发重力弹扔完以后的一段硬直时间。关于近身范围爆炎魔法的躲避方式啊乐目前还没有100%可躲闪的方式，啊乐都是相当被动的一看见boss要释放魔法就立刻远离的方法尽可能躲过这招的。关于追尾的喷火魔法，一两下的攻击力是很小的，只要不贪大被魔法连上，就没有威胁。最后是波浪形剑气，当boss远离我们的时候，尽可能保持以横向的方式绕圈慢慢接近他大体上就不会吃中这招，至于法职我也没有明确的打法（虽然我就是法职一 一）。然后谈其近程攻击，跳跃压杀，速度较满看到起跳立刻闪避都能躲开，无视了吧……至于冲刺连斩只要不站在boss正前方也不会出现中招的可能性，就是这样。关于打法，战职的打法同打普通人马怪的打法一样，多多使用带有击倒判定的技能不断给他带来硬直，最快速的将其送回地狱去，而法师就老老实实在远处扔扔魔法，打游击战吧，否则被打到可以很痛的哦。

boss战结束，任务发展至第二阶段。

d. 区域一就遭遇岔口，上下两条路线都是思路，但是在路上打倒刷出的敌人可以分别获得1/4的x1卡组件，之后选地图右方的通道进入一大厅式的区域，刷完所有敌人可以获得卡组件3，在清光怪物后开启的门中可获得最后的组件。通过x1大门后路线无障碍，直接前进进入2区。

e. 同样，出门就是岔路，先选择作方向路线，在尽头打破箱子可以获得s级弓一把，随后选择右方路线，在途中清除怪物便可以获得开启门锁的两块钥匙组件。在该路线的尽头找到通往下一区的大门。

f. 进入3区，找到薇薇安的身体，同时与敌头目蓝色女人西儿嘉（名字突然忘了，不太确定是不是这么叫的，囧一下）对峙，可是这女人临死还不忘记作恶，企图操纵薇薇安打倒我们，boss战开始。

boss：薇薇安 cast×1

boss攻击方式：

1. 来复枪连射，全部被击中伤害巨大。
2. 属性巨炮射击，6中属性弹连射，威力非常巨大，就单个炮弹而言的威力就非常可观，被击中会非常痛。
3. 滑行冲刺攻击3连击。
4. 跳跃空中压杀。
5. 恢复hp。

心得，不愧是最终关卡的boss，战斗力果然强劲，首先分析其攻击方式。

1. 来复枪快速连射，这个攻击一般在受到攻击后回避起跳时释放，必杀1段攻击后立刻横向闪开，可以让自己被击中的次数达到最小。

2. 滞空属性炮巨射，一定几率下释放，攻击范围薇薇安正前方3步－10步的范围，就是说在薇薇安正下方，后方都不会受到攻击影响。

3. 滑行冲刺攻击，一般衔接在压杀后的硬直结束

后，通常连续释放3次，释放间隙有细微的硬直时间，横向移动就可以闪开。

4.跳跃空中压杀，非常高的几率下，来复枪连射攻击后的硬直时间结束会释放，远距离攻击即可，范围大致是以薇薇安为中心半径3－4部的圆形区域，看到薇薇安起跳，就立刻进行回避动作。

薇薇安的特点就是异常的灵活，眨一看好像很厉害，实际摸清攻击规律后（还是很难……我法师48级打她打的我手抽经）其实没那么可怕，因为硬脂时间小，所以玩家只要采取普通攻击的3连击或4连击就够了，或使用技能1段进行攻击，但是具体打法还需要各位自己感觉，自行摸索，以上心得大家作为参考即可。胜利后，希尔嘉逃跑，任务2阶段结束。玩家可返回城市进行补给，补给结束战斗续行。

g.任务开始，从act3开始，游戏路线障碍几乎完全小时，而在敌兵配置上可说是大幅度的提升，seed弹头怪也作为杂兵怪出现，甚至还有同时出现两头的情况，这无论对法师职还是战士职都是非常大的威胁，在seed弹头同时出现两头时候的打法？老实说啊乐没有啥特别有效的打法，唯一的方法就是看准实际，不要轻举妄动，此怪最大的硬直时间在于触手钻地攻击3发全部打完后的一段时间，即使说当看到其触手钻地后立刻放弃攻击开始回避，3发攻击全部躲过后上前靠近怪物开始全力攻击，当其中一头被干掉以后，便不需有任何顾虑，强行突破吧！！

h.通过2区就进入最终boss战。最终boss3连战。

A.希尔嘉seed模式。

攻击方式：冲刺攻击。

重力球2连射（那玩意真的是重力球么……这么厉害）。普通攻击，全屏攻击，杂兵护卫骚扰攻击。

心得：真的是好难缠，对于法职的朋友更是如此，唯一的打法就是游击战，华丽的上演游击战吧！！少年们哟！！！将敌人各个逐一击破，当希尔嘉落单时就不堪一击了（其实我觉得还是好厉害……汗），实际难度并不如与薇薇安那一战来的高。

希尔嘉击破后，seed封印解除，希尔嘉彻底seed化，转换为完全形态（话说最终boss咋又是长这样……本篇资料片最终boss都这样……）。

bossB：希尔嘉seed模式完全版

攻击方式：前方光束炮攻击（map）

前方攻击屏障展开攻击（map）。

前方巨型手臂压杀2连击（map）。

前方高级魔法释放攻击。

前方3条光束齐射攻击。

心得：这个boss可说是最渣的boss之一，看似声势浩大可是实际却相当不中用，除了血异常的厚。

首先来分析其攻击方式，光束炮攻击前背后会发抒红光，看到红光时立刻向地图边缘移动就可回避掉此攻击。攻击障蔽的征兆则是背后闪蓝光，看见蓝光一闪，立刻往地图正下方跑便不会被攻击到，攻击屏障释放结束后boss会接放3条光波，可惜3条光波并没法完全覆盖整个地图，整个道路，所以只要选取没有光波涉及的地方走，这个攻击也可无视了。然后是压杀，压杀的征兆是boss本体周围出现防护罩，且一切攻击无效化，这时候就要开始移动了，庞然大物马上就要掉下来咯！～（你问我怎么躲？躲哪里？没事～自己被砸个一下就知道了，这攻击简直就像是挠痒一般）当然大家不要以为压杀后手臂就会立刻被抽回去，boss在压杀结束后会立刻接一个手臂横扫攻击，这个时候只要向手臂相反的方向移动便不会给攻击到，这样boss的又一个招数给化解了。

最后要说的是相对不容易躲避的高级魔法攻击，攻击的前兆是boss嘴部发出属性相应颜色的光芒，(boss会使用除光属性以外所有属性的魔法）当然因为魔法的攻击力不算太大，所以为了保持效率无视掉也没什么大问题就是了。

就这样boss的第二形态轻松搞定。

最终，boss3阶段变化。

攻击方式：数种利用身体部位进行的简单攻击，浮游中压杀攻击，光束炮横扫，浮游中光束炮扫射，地上盘旋攻击，陨石术，各属性魔法攻击，远距离冲刺攻击。

心得：本boss同上一形态，拥有的仅仅是极厚的生命力，以及庞大的身躯和攻击力极高可是打不到人的攻击手段。boss的攻击方式前兆较为明显，关于光束炮系列的攻击同样是boss身上发出光亮，空中压杀则是boss在浮游过程中摆动身体既预示boss即将采取压杀攻击。

最后需要一提的是boss的陨石魔法，这招真可谓是新人杀手，几乎可以秒人唯一可以避免被直接杀死的方法就是——当画面开始震动，视角开始自动转换至高空时立刻为自己补血，当陨石降下扣过第一次血后再次进行回复，便不会给boss直接秒杀导致屈死或者是浪费替身娃娃的结果。虽说是最终boss，可是我觉得实际难度还不如之前的杂兵战，耐心与boss周旋上个一阵子一定能取得胜利。战斗结束后，薇薇安抱住了希尔嘉，与其一起飞进了异空间决信组织seed封印的解开，在薇薇安温柔的微笑过后，留下的只有希尔嘉声嘶力竭的狂叫声……

任务过去数周，在简单的作战会议结束后，“我一如既往的走出了本部会议室”，虽然想这么说，但是果然薇薇安不在了还是会寂寞啊……突然间露叫住了“我”，告诉我薇薇安当时强行占领其身体控制权的时候留下了一部分人格资料，而她根据改人格资料的思念决定将该人格重现在我面前后再将其删除。耀眼的光芒下，展露出来的熟悉的脸庞，在温柔的微笑下，我听到的是“我的心……谢谢你！”的话语……（相信各位都能理解省略号省略的内容，话说我这是啥结局，女主角挂了难道是bed ending!?）

此攻略结局为普通结局，要想达到完美结局，所有对话选项选第一项就可以。

—完—

高达战争：宇宙

中文名：高达战争宇宙	ISO容量：460.86MB	
原名：Gundam Battle Universe		
评分 9.0	厂商：BANDAI LABEL	游戏类型：ACT
	发行日期：2008.07.17	版本：日文
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://b.bngi-channel.jp/psp/gbu/	



游戏简介：

由日本 NAMCO BANDAI Games 发表，售价为 5,040 日元，并以推出 PSP 动作游戏《高达战争：宇宙》(Gundam Battle Universe)，完整收录横跨宇宙世纪 0079 年至 0093 年的高达历史。

《高达战斗》系列是以宇宙世纪“高达”系列作品为题材的动作游戏，收录来自原作的众多角色与机体，透过丰富的剧情任务，让玩家亲身体验宇宙世纪高达传奇史诗。本次推出的《高达 战斗领域》，是《高达激斗》系列第四款作品，继承前作《高达 战斗编年史》的内容并加以强化改良，收录更多作品与机体，并重新调整游戏系统。新增收录“机动战士高达 ZZ”与“机动战士 复仇的夏亚”两部作品的战役任务，连同先前的“机动战士高达”、“机动战士高达 0083 星尘作战回忆录”、“机动战士 Z 高达”在内，完整体验五个时代、共十一个势力、超过 200 个任务所交织而成的高达历史。

除了追加上述新参战作品的机体之外，包括“机动战士高达 闪光的哈萨卫”与“机动战士高达 F91”等宇宙世纪高达作品的机体也会客串登场，总数达 200 种以上。追加更多驾驶员，总数达 50 人以上，并新增“技能”项目，进一步强化驾驶员的个人特色。可继承前作纪录游玩，玩家可将《高达 战斗编年史》中所获得的机体与驾驶员，以及改造点数与成长点数转移到游戏中，直接享受高等级的战斗快感。在战役模式的双人联机合作过关部分，除了合作游玩已过关的任务之外，并开放玩家合作挑战未过关任务。

游戏操作

前进：十字键↑
后退：十字键↓
左移动：十字键←
右移动：十字键→
锁定类型上：类比摇杆↑
锁定类型下：类比摇杆↓
锁定切换左右：类比摇杆←／→
主兵器：○
格斗：△
副兵器：□
推进器：×
防御：L
锁定：R
蓄力射击：L+○（消耗 1 格 SP 槽）
蓄力格斗：L+△（消耗 1 格 SP 槽）
高速冲刺：L+×（消耗 1 格 SP 槽）
兵器切换：L+□
变形：×+□
必杀技：○+△（消耗 1 条 SP 槽）
超级模式：L+○+△（消耗全部 SP 槽）

0079 ZONE 军
黄塵の谷
任务等级 D
限制时间 10 分
本关任务 敌机全灭



▲本关主要是熟悉操作和系统，僚机会帮你解决全部敌人。

本关纯粹就是用来练手的一关，在初期也是攒 PT 点数最有效率的关卡。本关只要不伤血，不浪费太多时间就能取得 S 级的评价，然后可以入手 ZAKU CANNON。如果使用 ZAKU Ⅱ出击 5 次，就能得到

ZAKU Ⅱ(S), 再用 ZAKU Ⅱ(S) 出击 5 次，就能获得性能比较强的 ZAKU Ⅱ(S)CA。可以把它的机关枪和机体能力加满，剩下的点数分配在机动性上。另外最好熟悉一下本作的僚机命令系统，只要对僚机下命令，就会得到有效的执行，这在以后的战斗中根据形势灵活运用的话，会取得事半功倍的效果的。

机体获得：ZAKU CANNON

★ 水上夜行

任务等级 D。

限制时间 10 分。

本关任务 歼灭敌机。

本关的敌人也很弱，敌人会有两个王牌机师出现，他们会使用 SP 技能，但是对我们的威胁不大。

机体获得：GOUF

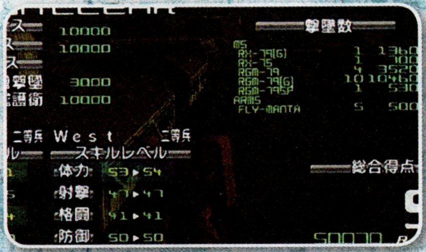
★ オデッサの激戦。

任务等级 C。

限制时间 10 分。

本关任务 护卫ギャロツプ；歼灭敌机。

如果ギャロツプ被敌人击破的话就任务失败。ギャロツプ的 HP 显示在左上角。本关敌人可以明显感到比之前强很多，有名字的 ACE 也不少～敌人的光束武器对于我军目前的机体伤害是比较大的，可以多利用盾防御，用盾的时候也可以移动机体。敌方 ACE 登场后就用必杀技（○＋△）将其秒杀掉，4 机的飞行编队过后我方会有 ACE 开大魔支援，在这不久后，敌人会有一个有脸的皇牌机师登场，同时还有一台狙击型 GM，它会直奔ギャロツプ，MEGA 来复枪威力巨大，是快速降低评价值的罪魁祸首。之前就把 SP 攒满，一人一个必杀速速秒掉。如果可以取得 A 级以上的评价，就能获得机师ケン。



▲要拿 SS 似乎比上一作难了

机体获得：GOGG

★ ホワイト・ディンゴ

任务等级 D

限制时间 10 分

本关任务 歼灭敌机；敌军战车部队战域突破阻止。

出来消灭几台机体后，敌人的战车部队就登场了，不过它们的装甲很薄，撑不了几下子就完蛋了。本关敌方的机体都是 WD 队的，实力比之前的杂兵强一些，而且还会使用 SP 技能，要当心。只要把敌人的机动战士全部干掉，即使让敌人的战车全部脱离战域也一样会过关，但是评价就会很低。所以想取得高评价必须一辆都不能放过。

机体获得：DOM；ACGUY；ZOCK

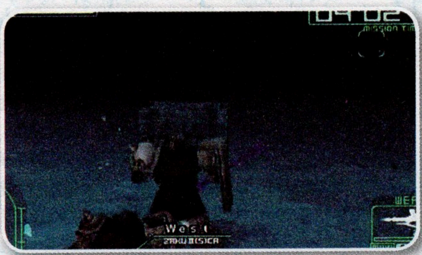
★ 大西洋、血に染めて

任务等级 C

限制时间 10 分

本关任务 友军舰船护卫；物资回收。

本关需要回收散落在海里的物资。这些物资在地图上会用黄色小点来表示。按 R 锁定物资后，靠近就会自动搬起，然后顺着图上的黄色箭头前进，在黄色范围内按□键放下物资后就能回收了。注意这些物资无论是敌人还是自机都能能破坏的，虽然不会导致任务失败，但是会降低评价值，所以锁定东西后要看清楚是物资还是敌人。因为在水中战斗的关系，视界很小，远一点的东西基本就看不到，要熟悉一下观看雷达。物资回收完后任务会改变为“护卫友军舰船”，敌方的 ACE 勇会驾驶蓝色宿命 1 号机登场，其发动 EXAM 系统后会变得棘手，所以当他一出现就冲上去用必杀秒之。



▲多看地图，确认敌人和集装箱的位置

机体获得：Z’GOK

★ ジャブローに散る！

任务等级 B

限制时间 5 分

本关任务 マッドアングラー护卫；歼灭敌机

■第一部分：一开始敌人就有一台 ACE 机，用强火力速灭，后面的敌人越打越多的感觉。它们会疯狂攻击マッドアングラー。敌人全灭后在地图的左上方会出现蓝色的区域，进入的话后面就是本关的 B 路线。如果不去蓝色区域，等舰船脱离战斗区域后，会在右上方出现绿色区域的 A 路线。

■第二部分 B：这一部分只要把基地的门破坏然后进入基地就能完成。地图上全是红点，可见敌人数量之多。固定炮台很弱，为了不让他们添乱，优先解决，敌人飞行部队和机动战士会不停地增援，机动战士队基本上是打不完的，在时间到前可以一直打，赚分数，等将敌人的 ACE 干掉后还能再打多一会，时间快到了就进基地。

■第三部分 B：对手只有螺子的高达和艾卡的钢加农 2 机，但是已经足够令新手吃不消的了。上一部分的 SP 可以保留到这里，然后用必杀快速解决他们。

特别是骡子，绝对是夜长梦多的类型。

■第二部分 A：敌人数量和 B 路线的相当，都是炮台＋机体。但是基地的地形复杂，一开始玩可能会很乱。敌人有两台 ACE 机支援，为了高评价值这是一定要干掉的。后面的敌人无限增援，尽可能杀。看时间差不多了就把基地破坏掉，然后移动到指定地点就能去到下一部分了。

■第三部分 A：只有骡子一机。必杀秒之。如果 SP 不够，可以让僚机去拖一下时间。

■机体获得

B 路：EFREET CUSTOM；RICK-DOM

A 路：ZAKU Ⅱ (R2)GH；Z' GOK CA

★ ラストリゾート

任务等级 B

限制时间 5 分

本关任务 阻止敌人到达指定点；钢坦克全部击坠。

■第一部分：将全部钢坦击坠后，任务就改为阻止敌人到达指定地点。我们可以看到地图上的警戒线。08MS 小队的 ACE 只会出 2 机，队长不知道哪去了。我方的 GOUF CUSTOM 很强大，加上僚机的战里，我们基本上不用担心防线会被突破。

■第二部分：任务改为保护战舰的升空。敌人会源源不断地从四面八方出现。打到这里应该能熟练地切换武器，要不残弹支持不下去造成手忙脚乱的情况会令玩家陷入苦战。战舰升空后任务改为歼灭敌人，同时我方强力的 APSARAS Ⅱ作为援军登场。只要前期不放敌人过警戒线，本部分保证战舰的血量在 3/4 以上，同时自机的伤血量不超过 10%，就能取得 S 级或者 SS 级的高评价，过关后诺利斯和爱娜加入。

机体获得：GOUF CUSTOM；APSARAS Ⅱ

★ 戦場までは何マイル？

任务等级 C

限制时间 2 分

本关任务 敌人基地设施破坏。

只要把敌人的基地破坏便可过关。不过如果只是这样的话评价值就很低。我们可以先将基地外的全部目标都破坏，再破坏基地。敌人的机动战士虽然会不停地支援，但是并不是无限的，只要清理速度够快就能全部消灭。这样就可以拿高评价了。

机体获得：ZAKU Ⅱ FZ；Z' GOK E

★ ジオン脅威のメカニズム

任务等级 B

限制时间 10 分

本关任务 ビグロ护卫；歼灭敌机

本关虽说最终只要自机不死，并击坠全部敌人就可以过关，但是这样评价值就很低。一开始先保证ビグロ不被敌人击坠，同时也不要把敌人消灭得太快，这样过一段时间ビグロ就会撤退，任务也改成敌全灭。再等一会儿我方的ザクレロ就会登场，同时敌方战舰放出 MA 粒子炮台，这种武器ザクレロ挨不了多少下就完蛋的，所以必须要尽快击破操纵它的 MS。现在只要能保证ザクレロ不被击坠，同时在击坠敌人的麦哲伦战舰前击坠尽量多的 MS，就能取得高分数，记住最后战舰千万不要放跑了。不过如果过早地击坠麦哲伦，也很难得到高分。若是觉得很难控制火力，就暂时不带僚机出击。

机体获得：ZAKU Ⅱ (R2)RG

★ ポケットの中の战争

任务等级 B

限制时间 10 分

本关任务 敌人基地设施破坏

■第一部分：只要破坏敌人的基地，NT1 就会出现，为了分数将其击坠吧。这台高达的性能明显比之前的任何敌人强了不少，单靠一个必杀秒不掉了，而且盾的耐久值很高。全灭敌人后进入黄色区域。想拿高分的话可以先不攻击基地，尽量消灭敌人的机体。

■第二部分：可能是 NT1 被破坏的关系，库丽丝这回会驾驶 GM 出现。全灭敌人就能过关。

机体获得：GELGOOG-J；RICK-DOM Ⅱ (G)

★ ソロモン防衛戦

任务等级 A

限制时间 5 分

本关任务 保护基地设施；歼灭敌机

■第一部分：保护基地不被敌人干掉。各种 GM 会从四面八方出现，最后还会有狙击型的 GM 增援。要注意其中一台有 ACE 驾驶，而且这种机体的武器威力巨大，被击中几次就没了。下一部分的前进路线打开后，敌人还会有一艘萨拉米斯级战舰增援，这时不用急着进入下一部分，先把战舰干掉再走也不迟。

■第二部分：同样是保护基地不被敌人破坏，不过一开始我们离基地有一点距离，要快点赶过去。途中需要手动开一个门。

看地图上的那个小黄点就是门的开关，锁定敌人的情况下是开不了门的，先移动到开关附近，再锁定，若锁的不是开关而是敌人，就用类比摇杆的上 / 下来把锁定目标切换到开关上，然后靠近就自动开门。解决全部敌人后出现路线选择点。如果要打开 B 点的路线，必须先到下图画圈的区域，卡托会出现，然后跟着他就 OK 了。



▲先到这里找卡托，之后等他撤退，一会就能出现 B 点路线了。

■第三部分 A：友军的大扎姆很强大，不用担心

它会被击坠。消灭敌人到一定程度的时候，螺子开着高达出现了，用必杀秒掉。注意敌人还有一台麦哲伦战舰，如果火力够强不妨将它击沉。本关要拿高评价关键就是杀敌速度和自机伤血量。

■第三部分 B：宇宙战。防卫目标很容易就被敌人干掉。特别是后期。不过卡托也会出来帮我们。最后只要全灭敌人就 OK 了。

机体获得：

A 路：GELGOOG

B 路：ZAKU Ⅱ (R2P)；ZAKU MNELAYER

★ 宇宙、閃光の果てに…

任务等级 A。

限制时间 10 分。

本关任务 歼灭造反部队。

本关的杂兵全是 3 只一组的宇宙用大魔。火力和运动性都比之前的杂兵有较大的提高。不过现在玩家手头上应该也有改满的高级机体，所以紧凭目前这些敌人还是远远不够看的。敌人的木马级战舰击破后，高达 4 号机和 5 号即会登场。之前攒的 SP 就用在他们身上。

机体获得：

ZAKU Ⅱ (R1)；ACT ZAKU；GELGOOG(S)CA

★ 裁かれし者

任务等级 A

限制时间 10 分

本关任务 保护基地设施；歼灭敌人

本关敌人数量很多，要做好心理准备。其中有不少 ACE 机体和 GM 狙击型。GM 狙击型攻击力很高，光束的速度也很快，所以要时刻保持移动的状态，要是听到被锁定的音效再作回避就很可能来不及了。敌方的 ACE 勇会在后期驾驶 BD3 出现，注意他会防御玩家的必杀技，抓准时机再放。配合我方的 BD2 号即解决他不难。本关只要能保证基地不被破坏，自机伤血量不多，就可以取得高评价。

机体获得：BLUE DESTINY(2)；ZAKU Ⅱ (R2)

★ ニュータイプの脅威

任务等级 B

限制时间 10 分

本关任务 保护ブラウ·ブロ；歼灭敌人

ブラウ·ブロ的实力很强，一般敌人根本打不动它。但是要特别注意乘坐 MA 粒子炮台的 GM，MA 粒子炮台威力巨大，虽然不易命中，但是一但不小心被打中，那基本上不是死就是残。这也是ブラウ·ブロ唯一可能被击破的原因。所以一但见到炮台登场，要第一时间去干掉操作 GM。最后骡子的木马小队会出现，先用必杀秒掉钢坦克和钢加农，再配合ブラウ·ブロ干掉高达。

机体获得：BRAW-BRO；PSYCHOMU-ZAKU

★ 宇宙要塞ア バオア クー

任务等级 S

限制时间 10 分

本关任务 敌舰队歼灭

■第一部分：敌人有三只战舰，先是萨拉米斯级，然后是麦哲伦级，最后是木马级。先尽量灭掉敌人放出的机动战士再将母舰击沉。击破敌人 MS 后，敌人会不断地出 ACE 机体，最后是 FA GUNDAM，务必将他们全部击破。如果时间把握得不好，木马被击破或是离开战域，就没办法拿到这几个 ACE 的分数。木马逃走则会出现 A 路线，击破木马则是 B 路线。

■第二部分 A：找到木马级战舰后敌人会源源不断地增援，先把木马干掉，舰长坐小飞机逃跑，机枪扫死。然后把全部增援的敌人消灭，就会出现通往下一战域的指示。

■第三部分 A：只有骡子的 MC 高达一台。注意他的 SP 技能。如果放必杀打他就要看准时机，要不很容易被他回避。

■第二部分 B：保护我方母舰不被击破，敌人也是三艘战舰加上 MS 部队，阵容和第一部分是很相近的。对我方保护目标威胁最大的反而是敌人的战舰，所以战舰优先击破。攻击木马级战舰的时候高达 4 号机和 5 号机会出来扰事，以玩家目前的实力，不用必杀技也应该能轻松解决。最后击破木马，就出现通往下一战域的指示。

■第三部分 B：



▲ B 路线比 A 路线难度稍微提升一点，小 WEST 快跑啊 = =b

敌人是驾驶 G3 高达的骡子和木马队的另外两人。先用必杀把小林和隼人干掉，再慢慢对付骡子。

机体获得：

ZEONG；BYG-ZAM(打穿本势力)

0079 END

0083 DELAZ FLEET

★ ガンダム強奪

任务等级 C

限制时间 10 分

本关任务 歼灭敌机

■第一部分：当把敌人消灭得差不多的时候，GP01 和 GP02 会出现，使用必杀可能轻松干掉 GP01，全灭敌人后就能进入下一部分。

■第二部分：消灭初期的敌人后，GP01 小队出现，同时 GP02 也出现，我们要保护 GP02 不被击破。SP 足够的话要解决这些敌人还是很轻松的。取得高分的关键就是自机的 HP，杀敌用的时间。

机体获得：ZAKU Ⅱ (F2)

★ 追撃部隊奇襲作戦

任务等级 D

限制时间 10 分

本关任务 击坠ミデア运输机

一开始就可以发现攻击目标，可以先清掉全部杂兵，再在没有干扰的情况下把运输机干掉。然后就会出现撤退路线，稍微等一会敌人的增援就出现，如果现在撤退评价值就会很低，想取得高评价就要把敌人的增援全部击坠。

机体获得：ZAKU Ⅱ (F2)NB

★ 熱砂の攻防戦

任务等级 C

限制时间 2 分

本关任务 集装箱回收；保护 HLV

一开始就要搬运周边的集装箱回 HLV，搬运的过程中敌人会从周边不断地出现，要优先击破，不然 HLV 很快就会被干掉的了。搬运完全部物资后，GP01 和它的僚机会出现，干掉后就能过关。

机体获得：DRA-C

★ ガンダム、星の海へ

任务等级 C

限制时间 10 分

本关任务 敌战舰击沉

一开始的敌人和战舰都好解决，本关推荐使用格斗系必杀的机体，比如 ZAKU Ⅱ (F2)NB。因为目前我们手头的机体都很烂，要对付敌人的 ACE 比较头痛，格斗系必杀高命中威力巨大，所以作用明显。前期 SP 攒着不要用。阿鲁比昂登场后，一对其攻击，GP01 小队就会出击，使用必杀先把 GP01 秒掉。然后巴宁古大尉开着 GM 登场，同样使用必杀秒掉。注意战舰的火力支援很猛～！要时刻保持运动状态。如果让阿鲁比昂跑掉会任务失败。

机体获得：无

★ 蒼く輝く炎で

任务等级 B

限制时间 10 分

本关任务 击坠 GP01FB；ヴアル·ヴアロ护卫

对手只有 GP01FB 一机，而且我方有强力的ヴアル·ヴアロ。ヴアル·ヴアロ被击破也不会 GAME OVER，所以开始不用太拼命，躲在远处恐吓射击就行，等 SP 满了就过去用个必杀，轻松过关。但是如果要取得高评价值，就必须上去和 GP01FB 缠斗。因为这家伙的 SP 一开始就是满的，ヴアル·ヴアロ很快就会被他干掉。注意 GP01FB 的蓄力射击，两三下就能让我们上路。

因为本关拿 S 级的话，就能得到ヴアル·ヴアロ，此 MA 给僚机开会对今后的战斗有很大帮助。那么以目前玩家能用的机体中，怎样才能获得 S 级的评价呢？首先要知道，对本关评价影响最大的是ヴアル·ヴアロ的 HP 残留值和自机 HP 残留值，这两项只要够高，就能取得 S 级以上的评价。

机体使用 ZAKU Ⅱ (F2)NB，开战后马上指示僚机使用近身攻击，玩家则按着 L 键迅速靠近 GP01FB。等待机会使用格斗。如果运气好，一轮追加攻击后 GP01FB 就被干掉了，运气不好的话，他会发动机师技能。这时我们要做的依旧是举着盾牌和他贴身，等待下个攻击机会。击坠他靠射击攻击是相当困难的，格斗攻击则会很有效率。



▲不要让他有机会攻击ヴアル·ヴアロ

机体获得：RICK-DOM Ⅱ；GELGOOG M；URL-WALO

★ 策謀の宙域

任务等级 B

限制时间 10 分

本关任务 敌机歼灭；我方战舰护卫。

敌人会从四面八方出现，要快速解决，要不战舰就很难保住，其中有一台 ACE 机可以直接用必杀秒。初期敌人全灭后，GP01FB 和巴宁古大尉机会出现，GP01FB 由玩家用必杀技秒，巴宁古机指示僚机用必杀技秒。

机体获得：无

★ 観艦式襲撃

任务等级 B

限制时间 10 分

本关任务 敌战舰击沉；敌机歼灭

一出来就见敌方的战舰漫天飞舞 ...= =b。解决部分 MS 后，全力打战舰，好在这些战舰都不耐打，用扎古也能轻松将它们击破。初期战舰全灭后，白色的麦哲轮级战舰登场，同时会有台 ACE 机出来凑热闹，必杀秒掉后专心攻击战舰。击沉后过关。

■机体获得：无

★ ソロモンの悪夢

任务等级 B

限制时间 5 分

本关任务 敌机歼灭

■第一部分：出来一看，那像繁星一般的战舰简直把我们给吓坏了。好在很多只是背景而已 = =b，并不需要攻击。初期敌人全灭后就会出现路线选择，MAP 最上为 B 路线，MAP 最下则为 A 路线。

■第二部分 A：有一堆炮台。干掉几只后，GP02 出现，不过很快他就会脱离战区，同时敌人的 MS 也会出现。只要把全部炮台和MS 击破就能进入下一部分。

■第三部分 A：击破 GP01FB 就能取得胜利。不过要拿高评价不要忘记之前先把基斯做掉。

■第二部分 B：干掉一堆 MS 后，会出现撤退路线，这时不要急着过去，等一小段时间，敌人的 ACE 增援就会出现，把他们干掉自动进入下一部分。

■第三部分 B：击破 GP01FB 就能取得胜利。不过要拿高评价不要忘记之前先把基斯做掉。

机体获得：GELGOOG M(CG)

★ コロニー制圧

任务等级 A

限制时间 3 分

本关任务 敌机歼灭

敌人全是很弱很不耐打机体、炮台、飞机什么的。要注意的是飞机会飞离战域，想取得高评价就一架都不能放过。

机体获得：

★ 新しき理想

任务等级 A

限制时间 10 分

本关任务 敌机歼灭

一开始消灭两个小队的敌人后，我方的防御目标出现。继续清理敌人，全灭杂兵后，敌人的 ACE 小队登场，他们的机动性高，不过用必杀的话……敌人就像一道菜，吃起来真香 = =b。如果之前有取得ヴァル·ヴァロ的话，给僚机开，我们会占绝对优势。

机体获得：

★ 激突戦域

任务等级 A

限制时间 10 分

本关任务 敌机歼灭

干掉初期的敌人后，敌方的战舰和 MS 会增援，指示僚机使用 SP 能速灭之。注意敌 MS 中会有两台狙击型 GM，要优先解决，他们不单攻击力高，而且还会使用蓄力射击。解决完全部敌人后，ACE 小队登场。必杀技秒掉。

机体获得：

★ 強襲、阻止限界点

任务等级 A

限制时间 5 分

本关任务 敌机突破阻止

■第一部分：可以看到地图右边有红色地带，不能放敌人到那里。实际上这些敌人还是很好解决的。笔者打到这关还是一只使用着 ZAKU Ⅱ (F2)NB，并没有太大的困难。全灭敌人后，地图上就会出现路线选择点了。先出现 A 点，几秒钟后 B 点也出现了。

■第二部分 A：一开始我们有强力的友军 -- 驾驶露维杰路的卡托，初期的敌人一点威胁也没有，全部干掉后，科驾驶着变态的 GP03D 出现。，指示链机使用 SP 技加上 ZAKU Ⅱ (F2)NB 的格斗技，很快就能逼他撤退。后面登场的 ACE 在卡托和僚机的强力援攻下完全被压着打。



▲是男人就开扎古～！

■第二部分 B：解决掉几拨敌人后，强力的 GM QUEL 三机登场。配合僚机的 SP 技能轻松解决。

机体获得：

★ 宇宙の蜻蛉

任务等级 S

限制时间 10 分

本关任务 友军战舰护卫；敌机歼灭

同样是要先把杂兵解决。现在的杂兵要比之前的强不少。全清敌人后科开着 GP03D 出来扰事了，两个必杀加几枪赶跑他。之后击破西玛的战舰就能过关。这关要拿 S 级需要的是清场速度和自机的 HP 残留量。如果目前实在难做到也不用太较真，等拿了高级机体再回来报仇也不迟。毕竟我们还在开扎古 = =b。

本关若能取得 B 级评价，就可以得到红色角马，



这样我们终于可以和扎古说再见了...T_T。

▲陪伴笔者一路杀到这里的扎古，我们要分手了，一路上感谢你的照顾 T_T



▲红角马性能优秀，无论运动性还是火力，还是改造潜力都很强。但是武器 BEAM 属性的关系，打 GP03D 或许会有些棘手？ = =b

机体获得：GERBERA-TETRA

★ 駆け抜ける嵐

任务等级 S

限制时间 5 分

本关任务 敌机歼灭

■第一部分：四面八方都是敌人的 MS 和战舰，而且战舰的交叉火力很猛，打的时候尽量不要在中间的位置。消灭两台战舰后 GP03D 出现。再过一段时间会出现 A 路线的选择点。这时如果不走 A 路线，全灭敌人杂兵后（GP03D 一般打不下来，会撤退），就会出现 B 路线的选择点。

■第二部分 A：这部分没有什么需要注意的，卡多很强不用担心他，全灭一切敌人就能进入下一部分。

■第三部分 A：和 GP03D 战斗。只要击坠 GP03D 就能过关。如果玩家使用的是上一关拿到的红角马的话，必须要改造到一定程度战斗才不会那么艰难。指示僚机使用必杀，同时自机也用必杀，GP03D 很快就会被击沉。

■第二部分 B：初期只有一些战舰和 MS，全部干掉后天幕系统的控制舰会出现（怎么变成萨拉米斯了= =b)。击破后进入下一部分。

■第三部分 B：

同第三部分 A。

机体获得：

★ 星の屑

任务等级 S

限制时间 10 分

本关任务 敌战舰击沉

究竟有多少战舰有多少 MS，完全不用理会...... 因为本关的目标只有一个：敌全灭！卡多只有 1/3 的血，而且 I 力场也没了..... 不过这关也是可能让他活下来的。这关对他造成最大威胁的就是战舰，只要能把战舰快速击沉，那卡多被击破的机率就边得很小。改满的红角马在这关简直就是无敌的……

机体获得：NEUE ZIEL；GP02

0079 EFSF 军

★ 黄昏の島ヶ

任务等级 D

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

本关没什么难度，就当是熟悉操作了。

机体获得：GM[WD]

★ 雨のベルファスト

任务等级 D

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

同样是很简单的一关，全灭敌机即可。有些敌人会掉到水里面，腾空向水里射击就可以了。

机体获得：GM Command

★ 荒野の迅雷

任务等级 D

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

干掉一部分敌机后，会有敌军运输机和一台 GOLF 出现。如果让运输机脱出则任务失败，所以要优先解决运输机

机体获得：GUNDAM[G]

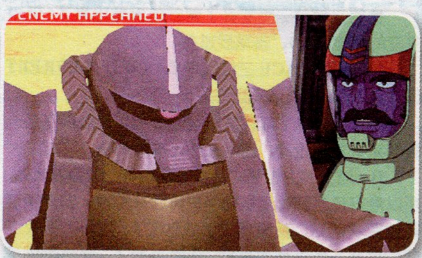
★ ランバ.ラル特攻!

任务等级 C

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭，守卫本方战舰

环境是沙漠，所以要多在地图上留意敌人的位置。全灭小扎古之后赖巴带着 GOLF 特装型来了。GOLF 特装其实比一般也强不到哪儿去，就是机动性稍高，近战能力较强些，所以建议用远程武器解决。



机体获得：GUNTANK

★ 追撃!トリプル.ドム

任务等级 B

限制时间 10

胜利条件 搬运物资，敌机全灭

本关初始任务为把物资搬运回母舰，搬运完毕后，全灭敌人，之后黑色三连星出现（洛克最喜欢的机体，还真是舍不得打）击破后过关。

ACE 战：黑色三连星的单体攻击能力并不强，主要是靠以多欺少。因为他们一开始出现的时候是挤在一起的，所以可以直接一个必杀灭掉一个，其他两个也会被打成半血，然后再逐个击破即可。



机体获得：GUNCANON/GM BLUE DESTINY

★ 大西洋、血に染めて

任务等级 C

限制时间 10 分

胜利条件 敌全灭

本关的环境是水中，所以在运动性方面我方肯定要差地方一大截，最好减少近身，否则会受到连续的攻击。在远处用重武器将敌人慢慢击破。

机体获得：GM SNIPER II

★ ジャブローに散る!

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭，阻止敌方潜水艇进攻

■第二部分 A：场景终于转换到了基地里面，基地内的杂兵机动性都很差，可以直接冲上去切掉，轻松解决后到达指定地点。

■第二部分 B：保护基地地上，阻止运输机，敌人配置比较强，注意躲避即可。全灭后到达指定地点脱离。

■第三部分：夏亚开了架红色魔蟹出来了（话说夏亚的都是红的），击落后过关。

B：与两个 ACE 三倍红角 ZAKU II 及 EFREET CUSTOM 对战，全灭后过关。

ACE 战：A：红色魔蟹运动型很强，跳得不是一般的高 ... 避免近身，用好必杀，不难解决。

B：对方实力较强，而我方又没有比较强的机体，所以最好还是到后面拿到牛机再回来解决。如果想现在就解决的话，就需要足够的耐心了，因为对方攻高我们血残，所以基本被打一下就半残了。要始终处于运动状态，进行远程攻击。.. 放必杀也得小心，很容易在刚必杀解决掉一机后自己被打爆。

机体获得：GM COMMAND[S]；MUDROCK

★ ラスト.リゾート

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

■第一部分：目标为敌全灭，杂兵净是些小扎古，打了一会儿出现指定地点，直接走过去就过关，继续打的话会出现老虎 COSTOM，虽然有特写，但是很菜，打几下再来个必杀便可解决。

■第二部分：任务目标为击爆准备出发的飞船和全灭敌人，击破飞船优先。杂兵全灭之后，由爱娜驾驶的阿布萨拉斯出现（话说爱娜真好看啊），击破后过关。

ACE 战：阿布萨拉斯的飞行速度比较快，主炮威力也比较大，建议用高达原型机接近后用必杀解决。



机体获得：GUNDAM/EZ-8/GUNDAM[G]GM-H

★ 强行突破作戰

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

■第一部分：目标为全灭敌人，敌人为主舰加小扎古，击爆主舰后提示到指定地点即可过关。如果继续把敌人消灭光的话，会有白色 ZAKU II出现，利用高达的强力必杀解决，击破后会出现蓝色脱离点。

■第二部分：A：木马护卫，优先消灭木马周围的敌人或者先将敌舰击毁都行。

B：目标为在保护母舰的同时全灭敌军，打爆敌主舰和杂兵后会有两个较为强点的小 MA 出现，主要是血厚些，在远处用重型武器击破即可。

机体获得：GUNDAM 04

★ 戰場までは何マイル?

任务等级 C

限制时间 2 分

胜利条件 指定时间内守护基地设施

敌军都是些看似牛逼其实很菜的魔蟹，后面还会有几架增援，注意基地设施别被破坏，速度解决吧。

机体获得：无

★ チエンバロ作戰

任务等级 A

限制时间 5 分

胜利条件 指定区域到达

■第一部分：指定目的地到达即可过关，但是我还是喜欢把所有的敌人都打爆再去目的地。优先解决那些加农炮台，然后再去击爆 DOM，扎古什么的。杂兵全灭后红色 ZAKU II出现，还是老办法：打几枪，一必杀，您老走好 ~

■第二部分：来到了基地内部，锁定开关开门，来到中间的房间把敌军房屋击爆，到达指定地点过关。或者可以继续搜索，找到 RICK DOMAG，击破后出现另一脱离点。

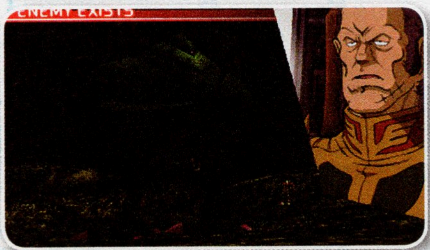
■第三部分：

A：击爆大 ZAM 即可过关。

B：一开始为消灭敌战舰及 MS，不久所罗门噩梦卡托乘着瑞克大魔前来，击破后过关。

ACE 战：A：他有 I 力墙，但是武器攻击范围比较小。可以用榴弹炮在远处进行一定伤害后，靠近用必杀解决。

B：准备好 SP，周旋一会儿后接近必杀。



机体获得：GUNDAM 05

★ ポケシトの中の戦争

任务等级　B

限制时间　10 分

胜利条件　基地设施护卫，敌机全灭

■第一部分：目标为在护卫基地设施的同时，全灭敌军。杂兵清理掉后，KAMPFER 出现，必杀伺候着。

■第二部分：只需击爆 ZAKU Ⅱ F2 就能过关了（又见可爱的圣诞老人 ...- -）



机体获得：GUNDAM NT-1

★ 裁かれし者

任务等级 A

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

目标为全灭敌人，打爆一些 DOM 后，出现蓝色命运，击落后红勇士和白狼勇士又出现，全部击落后过关。

ACE 战：这三台机体都是血比较软的 MS，有点需要注意的是，蓝色命运有超级模式，环绕射击 + 必杀即可解决。





机体获得：BD[3]

★ ニュータイプの脅威

任务等级 B

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

目标为全灭敌人，主要是一些杂兵和一架强大的 MA。

ACE 战：这个 MA 血相当厚，机动性也很高，虽然攻击方式很单一，但是威力很大，一旦被击中便残血了，要注意躲避。耐心地和他耗，有机会便突进上前必杀伺候。

机体获得：无

★ 光る宇宙

任务等级 A

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

全灭敌人。清完杂兵后，娜娜和夏亚出现。娜娜的 MA 血相当厚，虽然是浮游炮，但是攻击范围不广，注意躲避，绕圈打法。夏亚则要简单地多，接近必杀即可。



机体获得：FA GUNDAM

★ 星一号作戦

任务等级 S

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

■第一部分：一开始就是一场大混战，敌人数量非常多，而且敌方有 3 台母舰。本作的母舰能力强化不少，主 炮的命中率很高。还有艾美号的助战我方非常艰苦，还好消灭足够数量敌人后出现退却地点，到达后过关。继续战斗，干掉 ELMETH 的话出现另一撤离点。

■第二部分：

A：主要还是杂兵战，推荐先打掉炮台。破门后 3 台勇士登场，各个击破的方法便可轻松获胜。

B：要塞内战斗，时间不太富裕，中途遇到吉翁各种 ACE 找到 BASE 后摧毁后如果追求评价不要忘到隔壁干 3 个 MS，注意时间限制，到达撤离地点。

第三部分：

A：与吉翁号的最终对决击破后过关。

B：完美吉翁号对决。

ACE 对战：A：与吉翁号的最终对决，其攻击方式基本上就是线性炮，平常的不难躲开。不过其必杀

的攻击力相当高，如果躲不过的话一定要防御，本作我方的 SP 蓄积得还算快速，多利用必杀，会好打些。

B：跟吉翁号差别不大，战斗方法同上。

机体获得：GUNDAM[MC]/G-3

★ 砂上模擬戰鬪

任务等级 D

限制时间 3 分

胜利条件 击破敌人

只有一台加强型吉姆，难度不大，用于熟练操作，隔开一段距离用远程武器击破即可

机体获得：

POWERED GM/GM TYPE C/GELGOOG M

★ ガンダム强奪

任务等级 D

限制时间 10 分

胜利条件 本方母舰护卫，全灭敌人

本关任务为保护基地内的母舰，再消灭前来攻击的几架 DOM 后，GP02 与 GP01 出现任务目标变更为阻止 GP02 逃离，GP02 逃离后，变更为全灭敌军。

ACE 对战：GP02 能力不算太强，打到一定血量便逃走了，建议在远处用射击武器对其进行攻击。



机体获得：无

★ 出撃アルビオン

任务等级 C

限制时间 3 分

胜利条件 物资搬运，本方母舰护卫

在保证母舰不被击落的同时，将散落在各处的货物搬运会母舰，搬运完毕即可过关。（搬运方法：锁定货物后按 R 举起，按口放下）

机体获得：GM CUSTOM

★ 熱砂の攻防戦

任务等级 B

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

初始的目标为全灭敌人，在母舰出现后，目标变更为守护母舰行进到脱出地点。

机体获得：无

★ ガンダム、星の海へ

任务等级 B

限制时间 10 分

胜利条件 本方母舰护卫

初始目标为守护母舰，一段时间后出现高机动勇士，GP01 出现，目标追加保护 GP01。

ACE 对战：GEL GOOD M(CG) 在机动性方方面比量产机要高出一些，武器攻击力一般，配合 GP01，可以轻松解决。



机体获得：无

★ 蒼く輝く炎で

任务等级 B

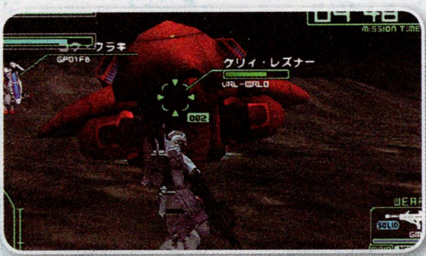
限制时间 10 分

胜利条件 敌方 MA 击坠，GP01 护卫

本关就是个 ACE 战，敌方为 VAL-WALD，攻击力很高。在跟他战斗的同时还要保证 GP01 不被击落，比前几关难度有所增大。

ACE 战要点：切忌不能近身敌方有个武器是放出一张电网，中招后会造成持续性伤害 ... 如果在这时候再被来上一炮……

所以应该与其来开距离，用重型武器将其击破，另外当它攻击 GP01 的时候，最好上前吸引一下。



机体获得：GP-01

★ 测谋の宙域

任务等级 B

限制时间 10 分

胜利条件 保护本方母舰脱离

护卫本方舰艇离脱即可，开上了 GP01，刷杂兵明显容易多了，所以本关没什么难度。

机体获得：无

★ 観艦式防衛

任务等级 B

限制时间 10 分

胜利条件 友军战舰护卫

目标为保护友军的战舰，会有好几架友方军

舰，在其周围守护，将前来的敌军击破便可，本关无ACE。

机体获得：无。

★ ソロモンの惡夢

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 阻止敌军突破

■第一部分：目标为在 5 分钟内阻止敌军突破，杂兵较多，所以多注意敌军的位置，减少被击中次数就可以了，站在原地用远程武器守株待兔也不错。还剩 1 分多钟的时候提示脱出，驾驶机体前往目标地点即可。

■第二部分：A：消灭几批敌人后敌战舰带着一波 MS 到来，全灭后进入。

B：来到陨石上，目标为在护卫友军战舰的同时全灭敌人，等到友军战舰修理完毕后变更为护卫友军战舰脱离。

■第三部分：只见 GP02 一个加农炮，轰掉了我方几架战舰，任务目标便是击落 GP02。

ACE 战：这里的 GP02 根本不是我们的对手，血很软，在远处放几个加农炮就能解决了，甚至可以站在旁边看着僚机把它切爆。



机体获得：GM QUEL

★ ラビアンローズ

任务等级 B

限制时间 10 分

胜利条件 本方母舰脱离护卫

目标为护卫本方母舰从战场脱离，本关应优先击落敌方的母舰．再去解决那些杂兵。

机体获得：无

★ 激突戰域

任务等级 A

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

一个目标，全灭敌人，在敌方母舰出现后，要第一时间将其击落，可以用加农炮蓄力速度击落，母舰击落后再清杂兵。

本关就是敌人数量较多，只要注意不被击中，耐心点即可过关。

机体获得：无

★ 强襲、阻止限界点

任务等级 A

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

■第一部分：打倒一定敌军后行进到脱出点，继续战斗并全灭敌军的话出现另一脱离点。

■第二部分：A：GP03 出现，目标为护卫友军的同时全灭敌人。一段时间后敌 ACE 机出现（NEUE ZIEL），我们只需要观战即可，打到 1/3 的时候离脱了。GP03 脱出后，全灭敌军。

B：敌人数量比较多，要在时间限制内清光，中途有个战舰不要放过。

过关后，GP01-FB 可用。



机体获得：GP-01FB

★ 宇宙の蜻蛉

任务等级 S

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

目标为敌全灭，我方有 MS 助阵（基本作用不大）。全灭杂兵后色角马和敌方母舰出现，全灭后过关。

ACE 战：实力很一般，小心靠近后用必杀解决。



机体获得：无

★ 軀け拔ける嵐

任务等级 S

限制时间 5 分

胜利条件 阻止敌军突破

■第一部分：全灭杂兵后到地图上的目的地过关。

■第二部分：A：阻止敌军突破，打掉一定数量敌军后，NEUE ZIE 出现，可以不与其交战，因为过一会儿它便会脱离，随后全灭杂兵。

B：护卫本方母舰，中途 NEUE ZIEL 再次出现，比 A 路线的要稍微难打一些，打到残血便脱离了。

第三部份：与 NEUE ZIEL 正面交锋，它有 I 力墙，所以建议用 GP01FB 用必杀直接伤他血，一次必杀后，围着他绕圈，等 SP 恢复后再一个必杀解决。



机体获得：无

★ 星の屑

任务等级 S

限制时间 10 分

胜利条件 阻止敌军突破

10 分钟内阻止敌人突破，本关的敌人都只有半血，很容易解决。一段时间后 NEUE ZIEL 再次出现，本次他没有了 I 力墙，还是半血……各位，凌辱他吧。敌全灭后过关。

机体获得：GP-030087

★ 黒いのガンダム

任务等级 D

限制时间 3 分

胜利条件 指定地点到达

■第一部分：本关开始时为潜入关卡，每个房间有两部 MS，而且都是贫血低攻，轻松解决后到指定地点过关。

■第二部分：目标为保护好 MK-Ⅱ，全灭杂兵后会来几台绿色 ZAKU，虽说是 ACE，但能力很差，轻松解决了。

机体获得：MK-Ⅱ

★ アンマン防卫

任务等级 C

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

清理掉一批杂兵后，地方战舰出现，本作战舰的命中率还是比较高的，被击中就残血了，所以要优先解决战舰。全灭敌军后过关。

机体获得：RICH DIAS[R]

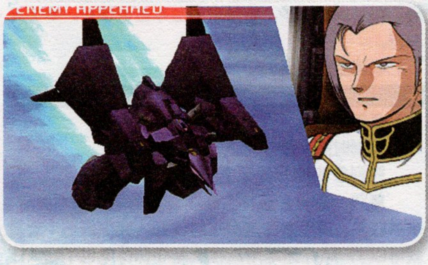
★ 大气圈突入

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 护卫本方母舰

清理掉一堆杂兵后，MESSALA 出现，机动性相当强，一般武器很难击中。武器攻击力也很强，射速快，很容易被连击。过了会儿，百式来了（耀眼！）把 MESSALA 击退。接着 MARASAI 出现，这是个破机子，靠近必杀解决。



机体获得：无

★ ジャブローの風

任务等级 B

限制时间 3 分

胜利条件 破坏墙壁

■第一部分：直接冲到墙壁那把墙壁打爆进入基地即可。

■第二部分：消灭掉一些机动性极差的 MS 后，MARASAI 带着几台 ZAKU 出现，必杀伺候之。

机体获得：百式。

★ アムロ再び

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 本方母舰护卫

开始的小扎古都乘着小飞碟，用射速快的武器把他们打下来再蹂躏。过段时间我方会有一架百式开着小飞碟飞过来（再次耀眼！）全灭杂兵后，HSSHIMAR 出现，他的血比较厚，我们可以乘他跟百式缠斗的时候悄悄接近，必杀解决。

机体获得：无

★ 白い闇を抜けて

任务等级：B 限制时间：10 分

胜利条件：我方母舰护卫

又是乘着小飞碟的杂兵（这年头兴这个？）一段时间后，阿姆罗出现，可惜开的是 RICH DIAS[R]。紧接着来了几台 HI-ZACK，在骡子的帮助下，轻松解决。



机体获得：METHUSS

★ 白い闇を抜けて

ホンコン.シティ

任务等级 B

限制时间 10 分

胜利条件 击坠精神力高达。

本关直接对战精神力高达，身形巨大，有 I 力墙。它主要有两个形态，飞在空中时蜷缩成一个长方体，到地面上又变成高达，它的主要攻击方式就是放出 N 道光束，杀伤很大。建议多利用四周的楼房做掩护，围绕它进行物理伤害，趁它着陆时对其放必杀。

PS：小心它残血时的必杀，360 度的光线，利用楼房掩护即可。

机体获得：无

★ ゼータの鼓動

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

灭掉一些杂兵后 ZETA 出现，紧接着捷利特开着 GABTHLEY 出现，他的 MA 形态机动性很强，建议用 MK-2 飞到他旁边必杀解决。

机体获得：Z GUNDAM

★ コロニーが落ちる日

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

初始目标为攻击敌方战舰，消灭后 GAPLANT 带着些杂兵到来，除了机动性稍高以外，无任何优点，轻松秒杀。

机体获得：无

★ キリマンジャロの嵐

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 护卫木马，敌机全灭

■第一部分：保护木马，打了一会儿出现指定地点。

■第二部分：A：继续为木马护卫，解决掉一批敌人后ヤサン带着汗布拉比 3 机前来，不过并没有什么难度，轻松解决。

B：与基地的 MS 战斗，建议用 ZTEA 变飞机盘旋着轰掉炮台，之后精神力高达和骡子一起前来，盘旋进行物理伤害，等到蓄满两管 SP 后近身放必杀。

■第三部分：解决精神力高达，方法同上（中途捷利特会跑过来，无视了）

机体获得：无。

★ カラバ進攻

任务等级 A

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

消灭几拨 MS 后出现运输舰，并带来一批比较强的兵力，只要一边小心躲避，一边利用射击武器攻击便可以了。（这里用 ZETA 变身打起来会比较爽）

机体获得：DIJEH

★ ダカールの日

任务等级 B

限制时间 3 分

胜利条件 通信设施护卫

任务目标是对通信设施的护卫过了一会儿阿姆罗来助阵，建议就在通信设施周围活动，用狙击武器打击敌人，以免设施遭到破坏，捷利特过了一会儿到来 ... 必杀解决（他一直扮演着被我们虐待的角色）

机体获得：SUPER GUNDAM

★ さよならロザミィ

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

虐掉一些杂兵后，ロザミア来了，两台猎犬可不好对付，必须迅速地接近其中一台，砍两刀配一个必杀爆掉一个。再跑远点用狙击武器狙杀剩下的一台，当然你如果蓄了两管 SP 的话 ... 那就勇敢的冲吧。

机体获得：无

★ ハマーンの嘲笑

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 保护本方战舰，敌机全灭

先是与レコア战斗，击爆它后，敌军增援来到。打跑哈曼之后出现托出地点 . 可以脱出，也可以继续全灭敌人。

机体获得：无

★ ゼダンの門

任务等级 A

限制时间 10 分

胜利条件 保护本方战舰

灭掉一批杂兵后，BORINOK -SAMMAHN 出现，它的机动性比较高，射击武器很难打到它，血也比一般 MS 要厚很多。建议慢慢接近后用悄悄蓄好的两管 SP 放必杀秒之。消灭后 BYARLANT 出现，必杀伺候着。

机体获得：无

★ シロッコ、立つ

任务等级 A

限制时间 3 分

胜利条件 集体全灭

消灭几拨敌人后开始出现撤离地点，到达则过关，进入 A。全灭敌人则进入 B。

A：全灭敌人后汗布拉比三人组前来，他们的特点是近战能力强，所以建议在远处狙杀。

B：与女王的卡碧尼、THE-O 队战，先把杂兵速度刷掉，还是先用远距离武器打，剩一机的时候再上前必杀。

机体获得：无

★ 宇宙の渦

任务等级 A

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

灭掉些小杂兵后，敌军母舰出现，优先解决。过了一会儿，哈曼带着几个喽啰过来了 .. 优先解决敌方母舰，再解决哈曼小喽啰，最后再凌辱卡碧尼，卡碧

尼速度很快，一般射击武器很难击中，所以还是建议用像 ZETA 这样的近身放必杀解决。



机体获得：无

★ 天の下の抗争

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

打了一会儿，阿姆罗前来助阵，敌方母舰带着 BYARLANT 量产机出现，BYARLANT 血量比普通杂兵要厚很多，打起来要稍微费事些．但终究只是杂兵而已。敌全灭后过关。

机体获得：无

★ ロザミアの中で

任务等级 A

限制时间 10 分

胜利条件 护卫木马

护卫母舰，消灭几批敌人后于精神力高达 MK-II 队战，既然是 MK-II 当然要强不少，MA 形态速度非常快，攻击也更加犀利，放必杀的时候一定要看准时机，另外敌人放必杀的时候也是无敌状态的，不要浪费 SP。由于 MK-II 很灵活，Z 的必杀反而比百式的来得有效。

机体获得：无

★ 生命、散つて

任务等级 S

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

先是与捷利特和汗布来比 3 人组对决，之后レコア乘坐雅典娜前来，要小心她的必杀，最好前面都用远程阴着，最后打レコア时直接 HYPER 化。

机体获得：无

★ 宇宙を駆ける

任务等级 A

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

■第一部分：敌军全灭后到达指定地点。

■第二部分：A：哈曼与夏亚单挑，我们没有必要参与进去，在远处放放暗枪就好，到一定血量出现剧情，进入 C。

B：与 THE-O 和卡碧尼对战，这里要把 SP 留给下一关，所以尽量躲着打吧，有一人 HP 低后出现剧情进入第三部分。

■第三部分：与 THE-O、卡碧尼决战，一定要留好 SP 用来 HYPER 化，如果你能躲过他们的必杀的话你也是 NT 了，HYPER 化后直接近距离肉搏。

机体获得：ZZ-GUNDAM0088

★ ジュドーの決意

任务等级 C

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

借助掉杂兵后，两架 GEZE 出现，ZETA 出现。现在的我们根本不是他们的对手，所以我们只需在远处进行远程攻击，让 ZETA 在前面顶着，必要时放两个必杀即可。消灭后 GALLUSS-J 来到，击破方法同前。

机体获得：无

★ 宇宙のジュドー

任务等级 C

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

开始我方会来一架小飞机（貌似没什么作用）解决掉一些杂兵后，GAZAC 到来，它武器攻击力较强，血也比较厚，与其周旋，趁机必杀解决。之后敌方母舰和 HAMMA-HAMMA 出现，优先解决母舰，ACE 机相比 GAZAC 要好对付的多，打几枪加一必杀击破。

机体获得：GM-III

★ さよならファ

任务等级 C

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭，守卫木马

开始的杂兵机动性较高，在飞行状态我们很难打中，要趁其落地时击爆它。后来出现的金色杂兵则是攻击很强，被击中便残血了…要小心应对。相反的，后面出现的 HAMMA-HAMMA 则要好对付的多，一个必杀解决。

机体获得：METHUSS

★ 始動 ダブルゼータ

任务等级 B

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

本关有 ZZ 高达助阵，开始时战斗变得简单。消灭掉一些杂兵后，敌方母舰带着两架 ACE 机出现。有了 ZZ 的帮助，我们只需要在 SP 够的时候上前必杀一下就行了。

机体获得：无

★ 幻のコロニー

任务等级 A

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

消灭掉一些杂兵后，出现指定地点。

A：灭掉一些杂兵后，NEMO 出现，任务目标变更为守卫神殿。这时会来一台 ACE 机，在喷火神机

CATOL（- -）的帮助下，我们轻松的过关了。

B：相对于 A 路线，B 路线要困难的多，这时我们还没有很强的机体，但却要面对成群的敌人和 ACE 机 ... 所以要尽量减少被攻击的机会，以最快的速度解决敌人（SP 喷射 + 激光剑连击是个不错的杀敌方法）耐心些，便可过关。

机体获得：CATOL，MK-II

★ プルとアクシズと

任务等级 B

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

消灭掉敌方战舰和杂兵后，木马出现，DREISSEN 前来阻挠，他的实力并不算很强，必杀即可解决，当然护卫木马优先，要始终在其周围。灭掉敌人后，敌方母舰出现，它的血不是一般的厚，建议直接冲到敌方母舰上，有必杀放必杀，没必杀就砍。再灭掉一拨敌军后。卡碧尼出现，它的优越之处，就在于它的机动性，配合 ZZ 高达，在打到它半血的时候，上前必杀解决，否则让它残血放必杀的话，攻击力是非常之大的。

机体获得：无

★ グラナダ·ポート

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 护卫 SPACE LAUNCH

太空船的血很软，要注意保护。对方也有一架，优先解决。敌方 ACE 为 MK-II，它的近身作战能力比较强……使用远程武器解决是上策。

机体获得：无

★ アーガマ降下

任务等级 B

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭，击破敌方母舰

消灭一批杂兵后，BAWOO 出现，此机机动性较高，接近战是比较好的选择，打到残血后跑掉。然后 ZETA 前来助阵，这里的 ZETA 血比较软，不注意可能就被击爆了。然后敌方母舰出现，卡碧尼飞了出来，可以先不去管它，直接去打母舰（话说 0088 里的母舰血怎么都这么厚）

机体获得：百式

★ 南海の死闘

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

本关无 ACE，全灭杂兵即可，魔蟹的近身攻击较强，建议远程击破。敌人数量较多，耐心些，不难过关。

机体获得：无

★ ロンメルの顔

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

本关环境为沙漠……很多杂兵都是冲下面冒出来的，所以要注意地图上敌军的位置。全灭杂兵后，红色 DOM 来到，DOM 就是血厚些，机动性比较差，肉搏吧。敌全灭后过关。



机体获得：无

★ 青の部隊

任务等级 A

限制时间 10 分

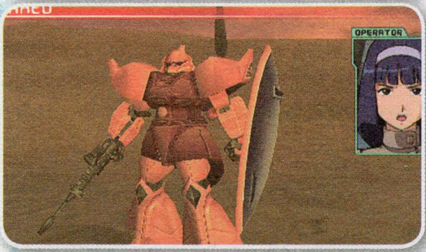
胜利条件 敌机全灭

本关友军很多，ZZ 高达，MK-II，还有 HYAKUSHIKI，全灭敌军后，出现指定地点。

A：打掉一些杂兵后，出现三架 DREISSEN，除了ACE，其他两台都是废柴。然后又出来了踩着沙撬的 ZAKU 和好几个蓝勇士，他们很喜欢以多欺少，要避免与它们近身。全灭敌人后过关。

B：单挑红勇士，一个必杀解决。





机体获得：Z 高达

★ ダブリンの午後

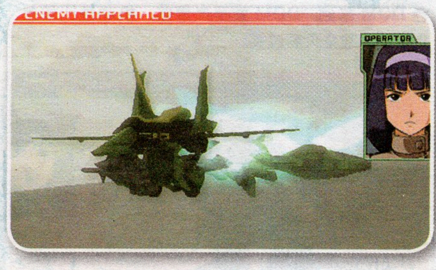
任务等级 A

限制时间 5 分

胜利条件 敌军全灭，护卫木马

本关也是没什么难度的一关。打完一批杂兵之后，

敌方绿色运输舰登场，扔下一些MS，这些MS只是比普通机血厚点而已，没什么威胁，优先解决战舰即可。



机体获得：无

★ 落ちてきた空

任务等级 A

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

全灭杂兵后，出现指定地点。

A：又是上一关的绿色运输机，降下的MS也具有超级模式，所以最好一次性搞定。击破后白色ZAKU-II小队出现，实力很一般。解决掉后出现指定地点，也可继续战斗直至敌全灭。进入下一场景，ZZ高达前来助阵，打爆ZAKU-II后出现离脱地点，当然也可以继续留在战场上继续杀敌直至敌全灭。

B：消灭掉杂兵后后来出现的ZAKU-II之后，进入下一场景。卡碧尼前来助阵，敌人是我们的老朋友：精神力高达。多利用周围的房屋作掩护，趁他降落到地面时，用肉搏必杀进行直接伤害，配合卡碧尼，不难解决。

机体获得：无

★ ネエル アーガマ

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 护卫 SAPACE LAUNCH

目标为护卫小飞机，其实它的运动性很高，不必刻意的保护，上前解决掉一批杂兵后，敌方母舰出现，优先解决。

PS：敌方有一部MS具有干扰功能，就是使你的屏幕变绿，作用不大。



机体获得：ZZ 高达

★ 鉄壁、ジャムル・フィン

任务等级 A

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

入手了ZZ高达，刷杂兵更简单了，但是之后出现的三架JAMRU-FI N有点难缠，机动性很高，血很厚，光束威力也很大，而且还是三架！所以最好一上来就一个必杀解决掉其中一架，然后再慢慢周旋，有机会便上前必杀。

机体获得：无

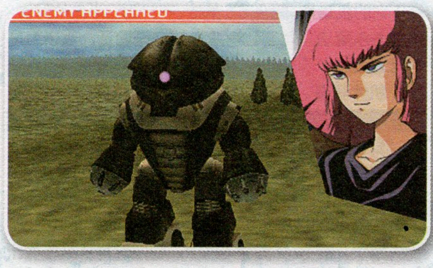
★ タイガーバウムの夢

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 护卫 Z`GOK

Z`GOK 血很软，却还喜欢到处乱跑，所以要注意护卫。杂兵全灭后，哈曼开着很猥琐的RCGLY出现，除了机动性稍高，光束射速比较快外，一无是处，轻松解决了。



机体获得：

★ コア3の反乱

任务等级 A

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭，木马护卫

本关有三架ACE，GAZ-L其他方面一般，值得一提的是它残血后的必杀很牛逼，伤害极大。GEYMALK则比较烂，一出来就必杀秒之。最后出现的是卡碧尼，与它战斗还是要离的远些，它浮游炮的威力还是比较大的，尽量找机会必杀。

机体获得：无

★ エマリー散華

任务等级 S

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

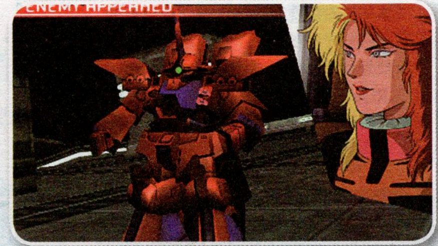
全灭杂兵后，出现指定地点。

A：首先出现的是红勇士，必杀解决。灭掉一批杂兵后，ZAKU-II特装型出现，它唯一厉害的便是其残血后的必杀，放出一道范围性的能量波（超级赛亚人？）杀伤力巨大，小心防范。

B：目标为击沉敌方战舰，击沉后又来一个，用必杀砍爆。最后卡碧尼登场，现在的它已经不是我们的对手了，在远处狙击两枪再上前必杀即可。

机体获得：无





★ バイブレーション

任务等级 A

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

DOOBEN WOLF 的光束齐射威力还是比较可观的，被击中也会少不少血，所以建议使用 Z 或者 ZZ 的持续飞行能力居高临下对敌人进行攻击。GEYMALK 一出现就要第一时间用必杀解决，如果让它开炮，威力是相当强大的。

之后我们的超级赛亚 ZAKU（ZAKU-II 特装型）出现，要小心的还是它残血时的必杀，最好就是 SP 喷射过去砍两刀加一个必杀直接解决。

机体获得：无

★ 共振

任务等级 A

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

灭掉一批兵，BAWOO 出现，用必杀将其打退。之后来的就是大人物了---- QUEEN MANSA，可能是到现在为止遇见的拥有 I 力墙的机体里面最厉害的了。它拥有超强的机动性，一般射击武器很难打到它。其次，它的武器杀伤大，施放间隔短。最重要的，它拥有自动回血和 I 力墙的能力，真是很厉害的机体。跟这种机体打，只有两种方法，一种是前面蓄好两管 SP 别放，等他来了直接两个必杀（最好是光剑必杀），另一种则是和他耗，绕着他用轻型武器慢慢磨，有点耐心，就能过关。

机体获得：无

★ 戦士、再び

任务等级 S

限制时间 15 分

胜利条件 护卫木马

消灭掉杂兵后进入指定地点，下一个场景遇到 GEYMALK，他的浮游炮的强大是无法想象的 ... 所以对付它还是要速战速决，吃到它一个必杀可就吃不了兜着走了。全灭敌军后走到指定地点进入下个场景。上来便遇到了哈曼的卡碧尼，其实力之强劲想必也不用说了吧。最好的方法，就是在很远的地方用远程武器狙击（前提当然是要把命中率改得高一些）然后看到它开了超级模式，等它超级模式结束后，上前必杀，结束。

机体获得：0093

★ 5thルナ始動

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

我方现在还没有强力机体，所以建议与敌军保持一定的距离进行远程攻击。一段时间后敌方两架 ACE 机到来，我们有阿姆罗助阵，所以不必上前，还是在远处阴着，找机会放几个必杀即可。

机体获得：无

★ シャアの第二波

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 母舰护卫

最好优先解决敌方母舰，用连发火箭弹会比较快，击破敌方母舰后，GEARA DOGA RS 出现，没有什么特别优越的敌方，配合友军，可以轻松解决。

机体获得：JEGAN

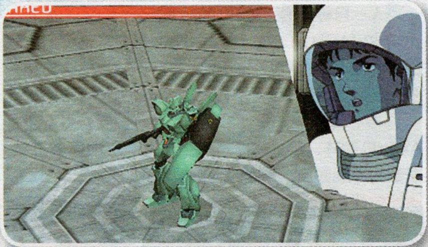
★ 戦場シミュレーション

任务等级 C

限制时间 3 分

胜利条件 最后取得胜利

本关是在一个累类似于斗技场一样的敌方，坚持到最后就是胜利。敌军数量较多，中间还会出现两架 ACE，所以一定要注意自己的血量，尽量打运动战。最后出现的几架可变 MS 比较难打中，用光枪解决吧。



机体获得：无

★ 破られた条約

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 敌机全灭

本关是难度比较高的一关，在没有强力机体的情况下，要面对众多敌军，同时还要保护我方战舰，打游击战是比较好的选择。全灭一堆杂兵和一架 ACE 机后，敌方战舰和一架 ACE 机到来。敌方战舰血很厚，建议围绕进行杀伤，SP 够了用必杀解决。敌 ACE 机的近身作战能力较差，推荐靠近肉搏。



机体获得：无

★ アクシズの亡霊たち

任务等级 B

限制时间 2 分

胜利条件 敌机全灭

本关的敌人主要是踩着滑板的小扎古（注意不要被它的网弹网住，否则就变成活靶子了），踩着小飞机的杂兵以及几架可变 MS。一段时间后，出现脱出地点，但如果想要取得搞评价的话，就全灭敌军吧。

机体获得：RE-G2

★ 迫りくる粛正

任务等级 A

限制时间 15 分

胜利条件 敌机全灭

■第一部分：全灭敌军后，出现脱出地点。

■第二部分：

A：保护本方两艘战舰，全灭敌人后出现托出地点。

B：目标为击破敌人母舰，一段时间后会有 ACE 机出现，必杀解决。

■第三部分：

A：目标为保护我方的战舰。一开始便有两台 ACE 机 JAGD DOGA 和 FUNNEL 前来，他们的机动性都非常高，远程攻击很难命中，建议上前肉搏加必杀。击破 ACE 机后又出现大量敌军。全灭后过关。

B：目标为击破敌军战舰，敌军数量众多，还有 ACE 机助阵，所以不能贸然上前。耐心地逐个击破。若敌方军舰脱离，则变为全灭敌军。



机体获得：无

★ 散りゆく都市

任务等级 B

限制时间 5 分

胜利条件 搬运物资

物资搬运完毕即可过关，但是鉴于敌军数量众多，所以还是建议边打边关，优先解决敌方黄色的 MS（能够射出 N 道光束），搬运完毕后出现脱出地点，也可以全灭敌军。

机体获得：ν-GUNDAM

★ クエス突撃

任务等级 S

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

■第一部分：由于入手了 ν-GUNDAM，所以刷兵也爽快了很多（浮游炮，大爱啊）全灭敌军后出现脱出地点。

■第二部分：

A：消灭一波敌军后 α-AZIERU 和 FUNNEL 到来，其中 α-AZIERU 的实力比较强劲，建议一上来就用两个必杀解决，至于 FUNNEL，可以用浮游炮射死。

B：一开始阿姆罗就前来助阵，两台 ν-GUNDAM 的实力，就不用说了吧。杂兵全灭后 α-AZIERU 和 FUNNEL 到来，解决办法同上。浮游炮满天飞……太华丽了。



机体获得：无

★ 刻は迫る

任务等级 A

限制时间 10 分

胜利条件 敌机全灭

目标为击落敌方战舰，由于前方敌人较多，可能会让一艘战舰脱离，击破另一艘后，我方母舰出现，护卫优先。敌军每次都是从四个方向前来，所以追敌不要太远，围绕母舰击落敌人。

机体获得：无

★ 決戦

任务等级 S

限制时间 15 分

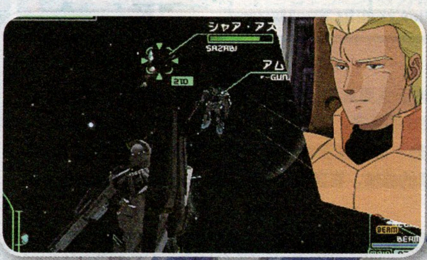
胜利条件 母舰护卫

■第一部分：优先攻击敌方战舰，全灭敌军后出现脱出地点。

■第二部分：A：清理掉一批杂兵后JAGD DOGA出现，必杀解决。然后出现脱出地点，也可全灭敌军。

B：还是攻击敌方的三架战舰，敌全灭后指定地点出现。

■第三部分：敌人为沙扎比，实力非常强大。机动性高的没话说，血也厚地跟牛一样，配合强大的线性炮，真是神机。但是我方有阿姆罗助阵，所以BOOS战也不是非常的困难，和其保持一定的距离，不断的用浮游炮磨它的血，一有必杀就放，三四个必杀下来，也就差不多了。





机体获得：ν-GUNDAM HWS

高达官网公开《高达战争宇宙》三个隐藏任务

BANDAINAMCO公司于8月8日在《高达战争宇宙》的官网上公布了几个隐藏任务的密码。

本作是《高达战争》系列的第四部作品，收录了从《机动战士高达》(0079)到《机动战士高达 逆袭的夏亚》的多数任务，且登场的机体数量为系列最多。

本次公开的三个任务为“时代的缝隙”、“那是个好东西”“ν的血统”。密码见下图。



Vol.01 時代の狭間
密码：いたサみし



Vol.02 あれはいいものだ
密码：ちいぽんか



Vol.03 ν の血統
密码：ばきテなし

–完–

特工叮当

中文名：秘密特工叮当		ISO容量：916MB
原名：Secret Agent Clank		
评分 7.6	厂商：High Impact Games	游戏类型：ACT
	发行日期：2008.06.17	版本：英文（美版）
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.us.playstation.com/RCSizeMatters/	



游戏简介：

一直在《瑞奇与叮当》中充当配角的小机器人叮当终于也要成为主角了！与《杰克和达斯特》中的达斯特一样，叮当一直作为瑞奇的助手，帮助其完成了各种艰难的任务，不过，这一次将是叮当一个人的战斗！

玩家在游戏中可以控制叮当使用各种特工武器，此外一些迷你游戏中，玩家还能够领教到叮当那独特的舞蹈。虽然本作的主角是叮当，不过为了照顾系列玩家的感情，在游戏中的某些关卡玩家还有机会可以使用瑞奇。

游戏相关入门

基本操作：
方向：十字键 / 类比遥杆
格斗攻击：□
跳跃：×
使用武器装备进行攻击：○
查看物品装备 / 进行装备切换：△
L：向左转换视角
R：向右转换视角

关于背后偷袭

当敌人的背后完全暴露在叮当面前时，会提示偷袭（也就是术语 QTE，即时反应系统）。按方块键之后，在规定时间内连续按相应的按键即可完成偷袭，如果按错或者超出时间，那么只能重新来过。

角色升级方法：

在游戏场景中打退敌人，会提升角色的经验值累计。在角色体力值下方会有一条白色的经验槽，槽满之后，角色的等级就会提升一级，可以为角色加攻击力、防御力、体力值上限。

能力道具购买方法：



场景中会有一些购买点：vendor，点击三角键之后就可以进去购买了，购买的“资金”主要来源于两个地方：（1）打碎的箱子内得到的零件碎片；（2）消灭敌人后得到的零件碎片。

重要道具作用属性一览：

Blackout Pen：

可以祛除场景出现的各种颜色的激光，朝着激光节点发射就可以了。

Holo-Monocle：

可以对目标进行照相（一定要正面拍，L 和 R 键是调整距离视角，SELECT 键启动相机，锁定后○键拍照），从而起到伪装的作用，能够进入一些特定的大门（大门附近会有目标的浮动头像，找到指定目标即可拍照，然后和浮动头像重合）。

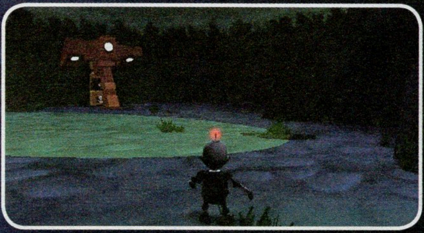
注意：（1）被照相的敌人可以识破玩家；（2）玩家进行射击和跳跃，都会自动还原成原来样子；（3）对飞行探测器没有免疫力。

Jet Boots：

可以实现二段跳的动作，能够跳过一些较远、较高的平台。

游戏流程功略

第一关：Boltaire Museum



操纵 Clank 前进，这里要注意一点，不要跃入前方探照灯的照射下，小心绕过就可以了，否则会遭到猛烈的空中打击。

在连续躲过几个探照灯之后，进入前面的自动门，这里会有可爱的敌人登场：绿色的机器狗：攻击力、防御力都较弱，叮当的徒手攻击就可以将它们全部解决。途中还有一些箱子可以打碎，收集碎片，在以后的关卡中也要多多注意。

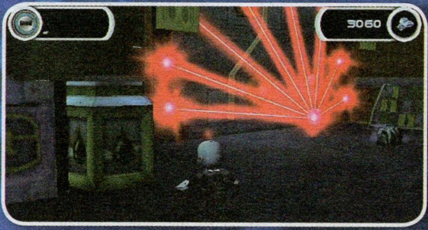


成功越过这些照明灯之后，前方会出现一些手握探照灯的机器人在巡逻，他们的攻击、防御能力都比较强，对付起来很困难。不过可以借助旁边的花盆、雕塑座来进行暂时地躲避（靠近这些道具之后，按三角键），计算好距离和时间差之后迅速逃离机器人的照明范围。



经过上面的围墙之后跳到对面的吊板上，这里会出现第一种可用的新武器：Tie-A-Rang。接着使用该武器消灭平台上守卫的两个机器人，注意机器人会发射火箭弹，杀伤力不小，但是发射的时间比较长，速度很慢，因此有足够的时间来躲避，建议用跳跃来躲，不难。

之后得到新道具：Blackout Pen。接下暗杀门口的敌人，拐弯处有个购买点，这里建议先购买弹药容量上限和踢腿攻击，后面用得着。



解开前方门前的红色激光，进入。穿过自动门后看到房间里满是黄色激光，对自己有信心的可以利用激光之间的空隙一路跳到门口，进入。下楼后，用 Tie-A-Rang 击碎雕像旁边的武器标志，随后爬上雕像，从出现的通道进入，途中可以获得新道具：Jet Boots，同时搜刮周围的补给，积攒弹药，对付几个机器人比较方便。最后利用二段跳飞过前面的黄色栏杆。



接下来的一段类似于音乐节拍的游戏，只要根据节奏，在经过最右边的节奏杆时按下相应的按键即可。这样连续经过几个环节之后就可以达到这关的终点了。

第二关：Asyanica Rooftops



这里将要操控三个小叮当特工来完成拯救任务。按 X 键是在三者之间切换，按 O 键用来组成一体（搭成一个阶梯）形状。

游戏中会有一些转盘需要转动，这样可以上升或者下降平台，用来经过。

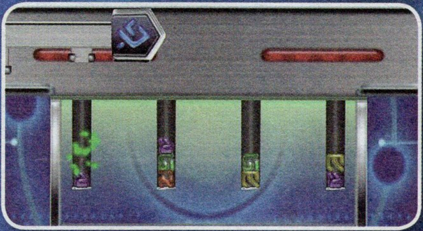


此外，有些稍高的平台一个人可能上不去，这时就试试一体形式，让最上面的叮当上到平台，使平台上升或下降。关卡中有些平台的激活、道路的通畅需要激光，留意周围的电磁装置，让叮当与激光进行“亲密接触”，就可以带上电磁激光，走到激活装置上就可以引出激光。最后来到叮当处，快速击毁四周的电磁遥杆，救出叮当过关。

然后操纵叮当，打破两个武器标志，放下吊桥，中途会出现忍者来搅局，利用徒手格斗就可以一一消



灭了，不要经常背对忍者，这样会被攻击，多多转换方位，叮当的踢腿功夫还是很了得的。之后，用二段跳跳过一些漂浮的台阶，前方放下吊桥后会得到解锁工具：钥匙。



利用钥匙解锁，这里要注意一下：要让四个直管中的模型全部消除才能开锁，多利用十字键的下键来加快掉落速度，否则往往会来不及掉下，另一个口中模型就会落下，如果不得已把模型掉落在外面，那么某一个通道中的模型就会自动增加一个，所以要“快、准、稳”。

解锁之后，利用地上解开的绿色装置弹到上方平台，中间利用二段跳和空隙穿过黄色激光（小心不要碰到激光，否则会引出尽头的两个重型机枪），解锁之后跳到上面平台，获得新武器：Cufflink Bomb。在一个圆形广场处干掉出现的大量忍者和一些机枪之后，经过吊桥过去。这里会出现新的红色忍者，会喷火，不过反应比较迟钝，绕到他们背面攻击就可以了。

随后一路经过浮动台阶和吊桥，面对一群忍者，用刚才得到的 Bomb 武器攻击他们，消灭之后结束本关。

BOSS 战：BOSS 是一条飞龙，攻击方式有三种：原地释放多枚抛物线导弹、喷射远距离火焰、发射红色跟踪激光。这三种攻击方式都比较容易躲避，只需正常侧移就可以躲避导弹；飞龙喷射火焰前的“准备动作”较长，小跳就可以；激光稍微讲究一些，先侧移，然后等激光靠近的时候往激光移动的方向小跳即可躲避。

值得注意的是，飞龙损血到一定程度后会借助红色电磁停留在空中，同时会召唤敌人。这时需要跑到发白光的缺口处停下，继续能量槽（屏幕右边），槽满之后，可以打坏电磁装置，随后冲上去一顿肉搏，等 BOSS 开始准备发射激光的时候，远离。反复几下就可以制服 BOSS 了。

第三关：Azcotal Alley

初始位置附近有一个购买点。随后进入前方的舞厅，同样根据音乐节拍来进行按键，最后将女人制服。

第四关：Gondola Ascent

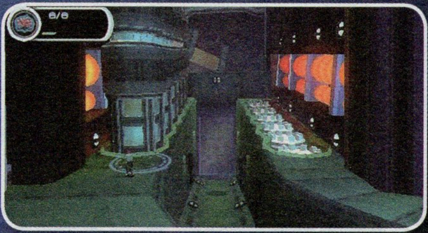
首先要跟踪 Kingpin，注意不要拉开 30 米之外，否则追踪会失败。每隔一段时间，Kingpin 会停下四处环视，不要靠近即可；每次环视完之后都会留下一名手下巡逻，使用偷袭技术干掉他们。



之后继续追击 Kingpin，途中会有炸弹出现（根据地上的影子可以判断方位），同时还会有滚桶，使用跳跃来躲避。周围出现的敌人可以不予理睬，紧紧跟着目标。

之后来到飞船上，敌人很多，但是弹药补给也很多，同时可以获得新武器：建议在四个飞船上来回跳跃，用运动战来消灭敌人，把导弹武器用上，杀伤力可观。不久飞船会遭到空中炸弹袭击，这时需要在各个即将被攻击的飞船（被攻击的飞船上会有红色的标志）上来回跳动，才能躲避飞船因爆炸带来的危险。

接着在途中需要躲避各个运动机关，看准机会使用二段跳就可以越过。这里有个机关要注意，它会上下移动，利用间歇期左右来回前进式跳动就可以跳上前方的平台了。随后越过几个浮动平台后用钥匙打开电子大门进入。



BOSS 战：这关的 BOSS 的攻击方式比较多，发射铺天盖地的扑克牌（这也能当武器，？）、定时炸弹、召唤怪物、齿轮跟踪攻击、红波炸弹。

扑克牌只需要稍微远离牌风暴的中心即可，不要靠 BOSS 太近，侧面走动即可；定时炸弹爆炸时地上会有明显的红黄光圈，小心不要进入光圈，贴着边缘走比较安全；齿轮攻击也比较好躲，跑到柱子后面就可以轻松躲避了，不放心的话可以多跳跳；红波炸弹爆炸前会有红色光圈闪烁，不要进入光圈内即可。

攻击到一定程度之后，会有吸尘器武器，可以将BOSS召唤出来的扑克牌、小怪物、定时炸弹吸入，然后“以其人之道还治其人之身”即可。

第五关：High-Rollers Casino

这关要注意不要被楼下楼上的机器人警察发现，可以对他们进行一一的偷袭攻击。



在附近可以获得新道具：Holo-Monocle，用它对楼上的机器人进行正面拍照，然后上楼，和门前的机器人浮动标志重合，即可消除门前的激光，进入。



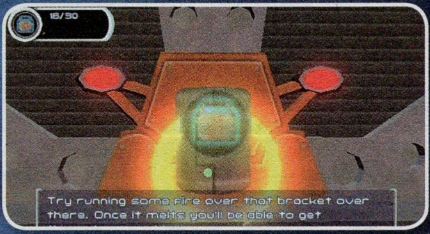
随后再次使用Holo拍得服务小姐的照，进入对面的门内。保持服务小姐的形态，小心穿过激光，门内会出现黑色制服的警察，等他走远后，先把附近的敌人一一暗杀，随后折回，拍下黑色制服的警察，进入刚才出入的门。中央处有Cufflink Bomb的弹药，补充后小心周围的机器人，将Bomb发射到指定的三个装置上即可引起装置爆炸，随后快速从边门出来，附近有个购买点。之后全程伪装，多利用对面行动的机器人拍照，随后利用间歇，并使用PEN来解除红色激光后进入前方大门。

挑战关卡：Madam Butterqwark

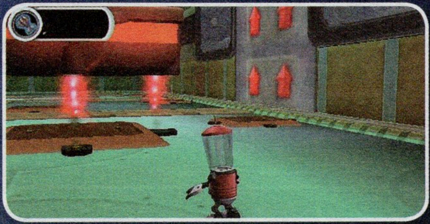
此关的场景在大剧院，操控Qwark来完成。每击退一波舞台上的敌人，帷幕就会将下，随后又会出现新的舞台，继续挑战。多使用近身格斗来攻击大量的敌人，秒杀的能力很强，打完几轮敌人的攻势之后就可以完成挑战了。注意一点，第一帷幕的时候，要注意保护舞台上Qwark自己的雕像，不要被敌人摧毁了，其他帷幕基本一路杀下去就可以了。

第六关：Venantonio Labs

这关需要摧毁Kingpin的地下实验室。附近有个购买点可以进入。进入前面的大门，会出现攻击力很高的绿色怪物，会喷射液体，使用Bomb尽情射击吧。途中的激光可以选择跳过或者用PEN。一路的通道会给封死，走另一边。使用Bomb放入武器标志内，炸开前方大门，进入后，发现右边的大门需要特定的武器才能开。往前走，用钥匙开锁，进入。暗杀里面的机器人，穿过黄色激光区域，这里可以获得新武器：Blowtorch Briefcase（可以使周围的敌人燃烧，同时可以打开特定的大门）。



原路返回，长按○键对准门上的黄色光波条纹射击，就可以打开了。消灭一干敌人之后，接下来要注意：



每次都要借助两架飞船才能跳到某些平台上，在飞船降落的时候，按□键将它们推到合理的位置（不要靠得太远），然后在两者之间不断跳跃上升（不要在飞船上停留，否则飞船就不会上升了），最后跳上高台，中途会有大量的敌人出现，用Bomb会比较轻松，弹药补给也很多。在跳过几个高台之后结束本关。

挑战关卡：High Stakes Room

起初是关于音乐节拍的挑战，注意这里会加入十字键，和其他按键混在一起，速度也较快，注意力集中一下就可以了。在完成几波节拍之后，还需要操控三个小叮当保护Clank，不让他从座位上掉下，只需要待在座位附近就可以了，优先处理头顶上有火焰、闪电标志的敌人，干掉几波就行了。节拍挑战和保护任务是交替进行的，各自会出现两次。

第七关：Galactic Bolt Reserve



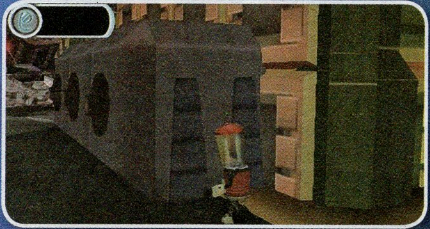
这关一开始要根据不同的标志来使用对应的武器，打碎标志之后，就会出现能够跳过的平台了，注

意不要掉到下面岩浆中。另外，途中会不断出现大量的机器人，能暗杀的就优先处理，并多多使用 Bomb 武器来进行攻击，对付群体效果很好，周围的箱子可以打开补充体力和弹药。

在经过多次恶战之后，乘升降机上去，穿过几个圆形大门之后出来，这里需要进行伪装，否则一旦被发现就会失败。门口附近的机器人可以作为拍照的对象，注意不要被他发现，也不要被飞行探测器发现。

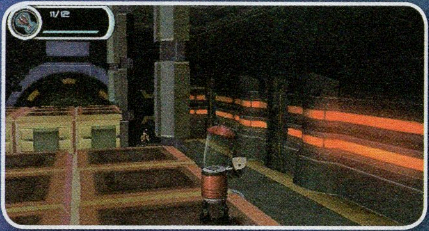
一直朝里面走，拐弯之后，可以跳到箱子上，然后跳到上边的屋顶。

经过多个屋顶之后，绕到地图右边的大门处（需要伪装机器人才能进入）。不要急于跳下，会被抓。发



现门口有机器人巡逻，依照图中的角度拍下机器人的照片，随后小心避开机器人，进入前面的大门。

随后需要穿过多处激光，有些激光可以看准移动规律通过，比较密集的可以用 PEN 先解除一些，再



通过。之后来到一间大厅，这里敌人很多，建议暗杀和强攻配合进行。弹药充足的话可以一路杀过去，最后进入前面的圆形大门。

动画结束后，操控三个小叮当来拯救被困在门里的 Clank。注意场景中会不时出现绿色的扳手，正对扳手扣下后就可以转动平台经过了，过程中还要推动一个大型吊板车推动游戏进程。有些机关需要验证身份，击败敌人后，按□键可以化妆成敌人的模样，来骗过验证。

游戏中会有晃动的摆杆，通过摆杆可以跳到对面的平台。之后还要注意角色的切换和状态。

图中的机关先需要三者组合为一体去打开，随后留下一个待命，让其他两个角色跑到平台上，再切换



回去扳动开关，才能将平台组成通道。经过通道之后，提示需要启动三个 LOCK 装置才能打开 Clank 被困的



大门，利用电磁先启动附近的一个红色装置。

随后返回大型吊板车，继续前进。同样启动两个红色装置，之后继续操纵吊板车前进。上到平台之后，敲碎绿色杆子上的几关，激活摆杆。跃到对面之后，切换角色并使状态为 wait（待命），扳动开关，激活附近的摆杆，随后不断切换角色和状态，并借助摆杆和



转动平台飞到对面，拐弯。

接着继续重复上述的操作方法，通过轮流角色切换和平台转动，来到对面，这里注意，由于时间较紧，所以事先让两个叮当停留在中间电磁装置旁，引出电磁后，让一个叮当点燃一个红色装置，随后切换到另一个叮当，迅速点燃另一个红色装置，即可启动。

接着继续利用吊板车前进，这里的机关和前面一样，最后用电磁点燃尽头的三个红色装置即可，之后救出 Clank。

挑战关卡：The Showers

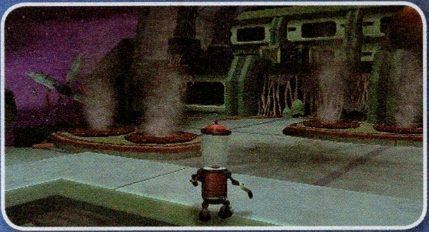
此关在澡堂内，需要操控瑞奇，打退敌人的 6 轮攻击。初期有滚球敌人来骚扰，中期会有小型绿色怪物、手拿锤子的敌人。敌人多的时候，注意不要被围住，用运动跳跃将他们调动起来，并凑在一起，配合大范围冰冻武器来集中解决，附近不时会有补给出现，注意补充。最后的小 BOSS 是一个巨型绿色怪物，利用冲击波来

第八关：Spaceship Graveyard

附近有一个购买点可以进入，建议购买新武器：Thunderstorm Umbrella（闪电伞）。起初注意不要踏入前方的蒸汽盘上，否则会造成伤害。

往前走跳上两个平台。下来后大开杀戒，把出现的敌人全部清理干净，注意有两个红色炸药桶可以利用，附近还有体力补给。随后跳上平台，注意这里有浮动的圆球生物（攻击方式：自我爆炸来对 Clank 造成伤害），靠近它之后立刻后撤，它会因为触须无法碰到你而提前爆炸，可以节省很多弹药。

随后要面对大量这种浮游生物，可以用闪电伞先处理一些，缓解压力。小心途中平台上的机枪，利用附近的掩体来躲避，并用 Bomb 炸毁。跳过多个平台之后，来到一开阔地。这里敌人分布比较散，不要强攻，先把附近的敌人清理完，随后把守在锁盘开关前



的警察暗杀。解锁之后，乘升降机上去。躲避红色激光，击碎远方两个武器标志，跳下，清理敌人，附近还有个购买点。

解锁之后会放下一个箱子，墙上的风扇叶片也会转动。跳上箱子，每次用 Tanglevine Carnation 武器击碎风扇上的标志之后，跳上风扇，途径几个蒸汽盘，利用间歇时间快速跳过，最后来到最上方的平台。这里的浮游生物不会攻击，只会扰乱视线。在几个平台上来回跳跃就可以了，注意较远的平台，需要在空中长按 × 键进行缓慢降落才行。

落到大厅后继续清理大量敌人，并补充弹药补给。随后可以选择不攻击敌人，直接避开他们解锁之后，一路朝前行进，引发动画后结束本关。

挑战关卡：Saint Qwark

这里要操控 Qwark 来进行，需要拯救被困的宇宙飞船。飞船总共有四艘，分别在地图的四个角上。攻关没有什么难度，其中两艘需要不断跳跃，踩下巨石，



才能释放飞船；第三搜需要徒手摧毁障碍物；最后一艘要操控发射器发射绿色光球，释放飞船。

全部解救之后，要对付小 BOSS：独眼生物。等它眼睛睁开后，冲过去拳打脚踢，注意它闭眼后会释放红色烟雾，还会在地下伸出暗刺。打到一定程度之后，它会召唤大量小兵过来，不难对付，个个都是秒杀，乘空隙继续攻击独眼，轻松打爆。

挑战关卡：The Quasar Fields



紧接着操控 Clank 驾驶飞船前进。
飞船的攻击方式为：
方向控制：十字键
导弹攻击：×
导弹攻击：○
激光攻击：△

难点主要是途中盘根错节的障碍物，需要及时进行躲避，否则撞上后杀伤力是很大的，特别注意，有些飞行残骸和网状障碍物可以用导弹（导弹是无限的）击碎，不要硬生生撞上去。

敌人数量虽然较多，但是很好对付，小飞机基本



用导弹就可以秒杀。那些会发射绿色激光和跟踪导弹的飞机要注意躲闪，长按△键继续激光，然后发射，杀伤力很大。不过有能量限制，一定时间后会消失，需要重新积聚。最后会出现两个小 BOSS 攻击飞船，会发射紫色的跟踪导弹，注意躲避，迂回攻击，多用激光扫射，就可以全部解决。

挑战关卡：Prison Breakout！

这次操控对象是瑞奇，共需进行 4 波防守，不要让敌人的逃脱数量达到 8 个。小心四周的不间断的导弹袭击和偶尔的火焰喷射。建议一直在第四波敌人来之前一直待在前方平台上防守，用冰冻导弹进行攻击，乘间歇期可以到中间补充弹药和体力。等第四波敌人出现后，建议跑到中间使用电磁冲刺攻击，因为敌人数量一下子会很多，尤其是蜘蛛人的攻击力很猛，还是采用运动战吧，不要担心导弹攻击，因为冲刺攻击速度很快，一般很难被打中。所以前面三轮一定要防守好，最好不要逃脱一个，这样最后一轮就会有所保障了。

挑战关卡：Dam' s Edge，Hydrano

这关的挑战任务还真多啊！

对象换成了 Clank，进行一个驾驶小游戏，其实早期几关里也碰到过。注意身后的敌人和旁边的敌人，身后的可以发射导弹，旁边的可以用 L 和 R 键撞击。前方的障碍物需要第一时间进行跳跃躲闪，该跳跃的地方要快速跳过去，稳一些就可以了。还有一些地方需要先刹车减速，等圆筒下降后再加速，多熟悉一下场景就可以了。

挑战关卡：A Fictionful of Dollars！

这次换成了 Qwark，要保护前面的大坝不被摧毁。这里对付 20 轮的敌人攻击，起初 5 轮没有什么难度，近身格斗就可以了，注意会喷射绿色液体的敌人，优先处理，否则它们会攻击大坝。另外，Qwark 的 3 颗体力槽如果遭到攻击而失去的话，会暂时处于眩晕状态，会损血。第 6 轮会出现许多公牛，向 Qwark 撞来，站在中央来回移动就可以躲避了，如果体力耗尽，那么只能重来。随后继续对付敌人，到第 8 轮会出现电动铲子，可以把敌人全部铲掉，比较强悍。12 轮又会出现公牛群，躲闪即可。

接下来敌人的数量会猛增，最好等敌人一出现就立刻把它们踢下悬崖，否则可能会顾此失彼，大坝会严重受损。18 轮公牛群过后，敌人的数量继续增加。注意打碎药丸补充体力，拳脚和武器并用，尽快消灭。

这个关卡只有在第 7 轮才有一个记录点，其他轮次没有记录，所以从第 7 轮开始要格外小心，一旦失败就只能回到第 7 轮再来过。

第九关：Bulkhead Lock

本关需要操纵三个小叮当来游戏。跑到中间电磁装置上开启前方的门，一路前行，途中干掉几个白色小狗。

来到大厅之后，这里的两个装置要同时启动才行，让一个叮当启动其中一个，然后让其待命，让另一个叮当站在中间待命，最后让第三个叮当启动另一个装置即可开启墙边的门。

进入后扳动开关，过去推动转轴，前方大门开启。进入后扳动开关，让一个叮当跑到对面待命，其余两个叮当依次扳动中间和右边的开关，将台阶转到对面，这样就可以启动转轴打开大门了。

迅速击碎圆台周围的绿色装置，激活摆杆，跳过去。这里有三个装置需要激活，比较容易，三个叮当组成一个三角形就可以了。随后进入墙边的门，同样转动对面三个转轴即可开启大门，随后来到最后的大厅。这里注意，有五个装置需要同时激活，只要让三个叮当分别站在左、中、下三个方向，将激光组成一个菱形就可以全部启动了。

进入墙边的大门，让两个叮当分别扳动开关，架起转台，让另一个跑到电磁装置处引出电磁波，通过转台朝尽头的激活装置冲去，中间会有敌人出现，从空隙穿过去，不要停留，否则时间来不及，启动装置后，结束本关。

第十关：Underwater Bunker

本关回到对 Clank 的操控。先击退通道里的敌人，随后穿过黄色激光，不慎被碰到的话，用 Blowtorch Briefacse 来快速解除大门机关出去，否则会遭到绿色毒气的攻击。

来到一水池旁，利用喷泉的间歇期快速跳过去，进入对面的门。

这里需要将水池中的鱼作为临时的浮动平台，建议快速跳过，不要在鱼背上停留太多时间，比较滑，点蹬弹跳一下就可以了。

之后来到圆形通道，这里敌人还算多，不过他们的子弹射速较慢，可以轻松左右躲避，前面的敌人会遭到后边敌人"不分青红皂白"的攻击，等他们自相残杀的差不多的时候，再攻击，可以节省很多弹药。

随后继续跳过水池，小心水里的水炸弹，速度要快一些。来到尽头解锁，乘升降机下去。



来到一间大厅，敌人非常多，自己弹药也不太够，建议伪装通过。就在升降机这里拍下远处机器人的照，随后进入左前方的大门，穿过黄色激光。随后不要急着出门，拍下门前机器人的照片进行伪装，穿过对面的门（当然，也可以开战，如果弹药充足的话），从通道出来（这里要快，因为通道里开始注水了，慢的话会被淹没），继续跳过水池，小心炸弹。随后继续解锁，乘升降机下去。

下来之后，对着左侧中间位置的机器人拍照，一路前进，从左边的门进入，清理完敌人后从大门走出，结束本关。

最终 BOSS 战：

对付 BOSS，QTE 非常重要，只要靠 QTE 才能



慢慢消灭 BOSS，所以千万不要按错，否则会很难打，自己也会受到伤害。

每次消灭一个敌人之后，就会有 QTE 出现，好好把握吧。

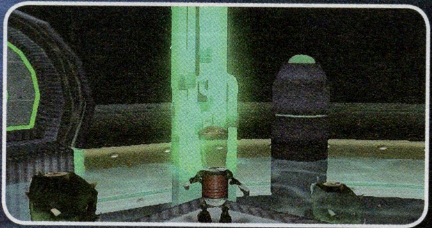
敌人首先是 Kingpin，用 Bomb 攻击他，利用侧身跳跃躲避他的火焰和旋风攻击。

随后出现小型蝗虫，由有两种攻击方式，一种是在地上形成电磁区域，踏进即会受到伤害，建议不停地跑和跳，途中不要忘记用 Tie-A-Rang 和 Bomb 攻击它；第二种是发射大范围链式霰弹，不过很有规律，利用空隙可以跳跃躲避。

最后是特种兵登场，会时不时释放大型炸弹，杀伤力很大。提前判断后，立即远离炸弹，否则容易被打到。把能用上的强力武器都用上吧，最后结束 BOSS 战。



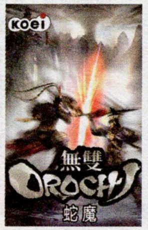
整个游戏也进入了尾声，总体来说，这款动作游戏还是非常不错的，值得 ACT 迷们好好品味。



－完－

无双大蛇

中文名：无双 OROCHI 蛇魔		ISO容量：864MB
原名：Musou Orochi（Warriors Orochi）		
评分 8.4	厂商：Omega Force	游戏类型：ACT
	发行日期：2008.02.21	版本：简体中文
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.gamecity.ne.jp/orochi/	



游戏简介：

《无 双大蛇》(MusouOrochi) 是款可充分享受一骑当千快感的动作游戏，以魔王远吕智(OROCHI) 所创造出来的异次元世界为舞台，《真·三国无 双》与《战国无双》的武将们将跨越时空一同登场。因为这些英雄豪杰的立场与原来的世界不同，将会出现以往两大系列中从未出现过的崭新剧情发展，实现许多玩 家幻想的三国对战国梦幻演出。游戏并首度加入了组队与角色实时切换系统，玩家可从 70 名以上的登场角色挑选三位角色一同参战，并可随时切换所操作的角色，提供更高的战略性。

蜀国

1章：上田城の戦い

先进屋内与左慈会合，等门开了继续前进，不一会左慈退却，再打一会与立花闇千代合流后继续前进可选择脱出或者击破曹仁，张苞的囚车救不救随玩家了。

难易度：★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军？左慈军 VS 远吕智军
胜利条件：曹仁击破、赵云到达脱出地点
败北条件：赵云败走
获得武将：立花闇千代

2章：长谷堂の戦い

此战前半部分一路风平浪静，地图中央放着月英的囚车，最好等齐人马再救月英，之后妲己登场，同时大量埋伏出现，其中石田三成击破后有武器，消灭掉埋伏的四个武将后紧跟月英行动，不久又有埋伏，解决之；紧接着庞德登场，他和上面守门的大谷吉继身上也有武器，别忘了拿，下面的武将杀不杀随便玩家，一路杀到最北诸葛亮作为敌军登场，击破后有武器。

难易度：★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军？月英军 VS 远吕智军
胜利条件：月英、赵云到达脱出地点
败北条件：月英、岛津义久败走
获得武将：月英、雑贺孙市

2章外传：南中突破戦

此战人不算多，需要好好保护山田有信，先引左右各两武将进入中间玩家登场的位置，引发我方伏兵出现，姜维登场；一路杀至西南击破张合、大乔即可。

敌方苏飞和周鲂有武器掉 。

难易度：★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军？姜维军 VS 远吕智军
胜利条件：张合、大乔击破
败北条件：山田有信败走
获得武将：姜维

3章：成都の戦い

此战需要确保魏延不被击破即可，貌似魏延也不是盖的，一开始进入林道，这里有些传令兵，一旦其逃了就会引来大批敌人，需要小心；进入西南的村子后敌方开始总攻击，大概一共...7 位武将一起出来 ... 击破后可向袁绍本阵进发，击破袁绍也有武器；之后妲己军出现，真田作为连合军登场，向妲己方向进发，击破妲己过版，3 章外传、4 章开启。

敌方高干、伊达成实有武器掉 。

难易度：★★
限制时间：45 分钟
出阵军：连合军？魏延军 VS 袁绍军
胜利条件：袁绍击破、妲己击破
败北条件：魏延败走
获得武将：魏延、真田幸村

3章外传：贱ケ岳の戦い

一路向北解救北条家族，注意最少解救 3 个北条家的人点厅德才可使用，还要注意防守北门的魏延状态，小心不要被突破了，此战不难，击破厅德过版，

4章外传开启。

敌方鲑延秀钢、佐竹义宣、曹仁、蛟有武器掉落。

难易度：★★

限制时间：60分钟

出阵军：连合军？北条军 VS 远吕智军

胜利条件：厅德击破

败北条件：真田信之败走

获得武将：厅德

4章：南中の戦い

一路前进不断地解救被困的孟获部队，一路杀入敌方本阵击破，击破司马懿过版。敌方严白虎、张辽、金鬼、阴摩罗鬼有武器掉落。

难易度：★★

限制时间：60分钟

出阵军：连合军？孟获军 VS 远吕智军

胜利条件：司马懿击破

败北条件：孟获或祝融败走

获得武将：孟获、祝融

4章外传：赤壁逃亡戦

这里需要和时间竞赛，路上有一些特殊的箱子打破可减慢石川五右卫门的移动速度，石川五右卫门到达一个地点后会转换地点一次，途中阿国出现，好运的话会缠上石川五右卫门稍稍争取时间，追上石川五右卫门并击破过版。获得石川五右卫门的条件为路上所有奇怪的箱子破坏。敌方皆川広照、风魔小太郎、宫本武藏、柳生宗矩有武器掉落。

难易度：★★★

限制时间：60分钟

出阵军：连合军 VS 山贼

胜利条件：石川五右卫门击破

败北条件：魏延败走、石川五右卫门到达脱出地点。

获得武将：石川五右卫门

5章：呉郡の戦い

先清理地图，把董卓击破后救出袁绍，这时候伏兵与船长出现，要确保船长不要被击破，建议清理地图时积蓄一定兵力用以防守，击破孙权过版。敌方真壁重干、周泰有武器掉落。

难易度：★★★

限制时间：60分钟

出阵军：连合军？刘备军 VS 远吕智军

胜利条件：刘备救出

败北条件：船长败走

获得武将：袁绍

5章外传：街亭の戦い

一开始进军中央的空地，然后敌方总攻击，敌人超多，需要小心别被敌武将包围，清理中央后往西北方击破伊达政宗过版。敌方鬼庭钢元、片仓小十朗、孙尚香有武器掉落。

难易度：★★★

限制时间：60分钟

出阵军：连合军 VS 远吕智军

胜利条件：伊达政宗击破

败北条件：雑贺孙市败走

获得武将：伊达政宗

6章：虎牢关の戦い

北上先救孙策、周瑜，然后朱燃会到中间得小道准备火计，帮忙清理掉中间的杂兵后敌方总攻，进入火计地点引发后可慢慢击破，最后击破司马懿过版。敌方曹仁、风魔小太郎、貂禅、司马昭有武器掉落。

难易度：★★★★

限制时间：60分钟

出阵军：连合军？孙策军 VS 远吕智军

胜利条件：司马懿击破

败北条件：岛津义久或孙策败走

获得武将：-

6章外传：手取川の戦い

先帮宫本清楚障碍，后跟着宫本去南方舟冈城，一起击破吕布，打开水门，中央的敌人就会撤退，注意宫本的同伙不要败走了，石田方面有援军，清理掉，最后击破石田三成过版。

获得宫本武藏的条件为完成击破吕布水门打开水门事件，宫本军无败走过关。敌方张合、稻姬、糜芳、吕布有武器掉落。

难易度：★★★★

限制时间：60分钟

出阵军：连合军？剑豪众 VS 远吕智军

胜利条件：石田三成击破

败北条件：孟获败走

获得武将：宫本武藏

7章：江戸城の戦い

先打倒周仓开门，一路进攻到张飞位置击破张飞打开天守阁大门上去，击破关羽后上楼中埋伏，带着我方人马脱出，诸葛亮和妲己在东南角登场，最后击破妲己过版。

敌方张飞、关羽、伊达成実、诸葛亮有武器掉落。

难易度：★★★★

限制时间：60分钟

出阵军：连合军 VS 远吕智军

胜利条件：刘备救出

败北条件：岛津歳久败走

获得武将：关羽、张飞、诸葛亮

7章外传：西凉の戦い

一开始三队民在南方，赶到救援后民会顺着路北移，清理掉南方的大量敌人后迅速赶往护卫，当民进入东南方时吕布登场，我方同盟本多跟着登场，本多对小强 ... 击破吕布后保护民到达脱出点过版，全灭敌

武将，民无一被害本多感服。敌方华雄、蛟、董卓、吕布有武器掉落。

难易度：★★★★★
限制时间：30 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：帮助“民”到达脱出点
败北条件：“民”全灭
获得武将：-

终章：古志城の戦い

往东前进，不一会出现会分身的敌人，其真身就在北东角的据点内，快速消灭可使吕布与庆次状态下降，击破防守西南方炮台的武将后吊桥放下，进入后与妲己战斗开门，进去后就打大蛇了，击破大蛇结局。敌方前田庆次、铁鼠、吕布有武器掉落。

难易度：★★★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军？刘备 VS 远吕智军
胜利条件：远吕智击破
败北条件：诸葛亮败走
获得武将：刘备

终章外传：三方ケ原の戦い 出现条件：蜀 7 章天守阁内全武将脱出、敌全武将（包含援军）击破。

北上击破守备头打开中央据点的大门，进去后引发伏兵，占据中央据点后跟着占领东边据点，最后占领东北方据点，三个地方攻陷后我方会发动总攻，友军左慈登场，下去与吕布战斗，注意一定要等左慈出现后再找吕布才有对话才能令吕布感服，击破吕布后开门进入，最后击破董卓、远吕智完结。敌方袁术、野槌、吕布、华雄有武器掉落。

难易度：★★★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：远吕智击破
败北条件：关羽败走
获得武将：-

魏国

1 章：杭瀬川の戦い

第一章，不难，一开始与我方本队合流，敌方夏侯渊登场，击破許褚开门进去击破黄盖过版。敌方张角、塙团右卫门、夏侯渊、许褚有武器掉落。

难易度：★
限制时间：60 分钟
出阵军：远吕智军？妲己军 VS 反乱军
胜利条件：黄盖击破
败北条件：曹彰或妲己败走
获得武将：许褚

2 章：天水の戦い

一开始守住我方三个据点，之后黄盖登场，击破后有情节，敌方织田信长和关平、我方妲己军登场，击破织田信长过版。敌方明智光秀、前田利家、关平有武器掉落。

难易度：★
限制时间：60 分钟
出阵军：远吕智军？妲己军 VS 反乱军
胜利条件：织田信长击破
败北条件：曹洪或妲己败走
获得武将：石田三成

2 章外传：南中侵攻戦

先清理掉登场附近的武将，然后北上解救张合，此关杂兵多点，其它无难。敌方带来洞主、真田幸村、祝融、孟获有武器掉落。

难易度：★
限制时间：45 分钟
出阵军：远吕智军？张合 VS 反乱军
胜利条件：敌武将全击破
败北条件：曹彰败走或本阵陷落
获得武将：张合

3 章：夏口の戦い

一路清理敌人一路向西北推进，解救落单的孙权，一定时间后敌方援军登场，孙策开始逃亡，需要在孙策逃亡前将其击破。敌方程普、松平信康、韓当有武器掉落。

难易度：★★
限制时间：60 分钟
出阵军：遠呂智軍 VS 反乱軍
胜利条件：孫策击破
败北条件：曹休败走或孫策逃亡成功
获得武将：-

3 章外传：冀州討伐戦

此章杂兵众多，我方中央位置被三方围攻，需要注意及时防守；一开始南下救出石川五右衛門，然后跟着他走到西边出现埋伏，清理后ねね分身出现，左右各一，击破后前往ねね本阵，门口遭遇服部与风魔两忍埋伏，击破后进入本阵将ねね击破过版。敌方服部半藏、くのいち、加藤清正、ねね（东）有武器掉落。

难易度：★★
限制时间：60 分钟
出阵军：遠呂智軍？石川五右衛門 VS 反乱軍
胜利条件：ねね击破
败北条件：董卓败走
获得武将：ねね

4 章：夷陵の戦い

先南下清理据点，工作兵会在中央出现，在工作兵完成工作前击破，清理完版图后夏侯渊、夏候惇在西南再登场，击破后过版。敌方劉璋、夏候惠、夏候渊、

夏侯惇有武器掉落。

难易度：★★

限制时间：60 分钟

出阵军：远吕智军？孙尚香军 VS 反乱军

胜利条件：夏侯惇、夏侯渊、庞统击破

败北条件：本阵陷落

获得武将：夏侯惇、夏侯渊、庞统

4 章外传：雑贺の戦い

此战以防守中央据点为主，在解决掉周边武将后，武田和上衫军登场，此时会有工作兵骚扰，需要阻止工作兵进入中央的据点，注意一个工作兵都不能进入本阵，不然今川义元不能获得，阻止放火后武田上衫总攻，清理掉他们后今川义元登场，击破过版。敌方直江兼统、武田信玄、上衫谦信有武器掉落。

难易度：★★

限制时间：60 分钟

出阵军：远吕智军 VS 反乱军

胜利条件：敌全武将击破

败北条件：曹休败走

获得武将：今川义元

5 章：小田原城の戦

下楼往南方前进，途中发现粮仓可以攻陷使妲己状态下降，会合黄盖，清理掉地图后击破妲己过版。敌方野槌、曹操、朽木元钢、以津真天有武器掉落。

难易度：★★★

限制时间：60 分钟

出阵军：连合军？黄盖军 VS 远吕智军

胜利条件：妲己击破

败北条件：曹丕败走

获得武将：黄盖

5 章外传：五关突破戦

一条直路，没什么需要注意的地方，一直杀到貂禅处，清理掉地方后吕布登场，击破过版。敌方郭汜、樊稠、华雄、董卓有武器掉落。

难易度：★★★

限制时间：60 分钟

出阵军：连合军？貂蝉 VS 远吕智军

胜利条件：董卓击破

败北条件：石田三成或貂蝉败走

获得武将：貂蝉

6 章：陈仓の戦い

一路清理推进，击破地图中央位置两边的守护头压制据点，在西北方击破甘宁开门，击破浅井长政过版。敌方浅井政澄、新庄直赖有武器掉落。

难易度：★★★★

限制时间：60 分钟

出阵军：连合军？妲己军 VS 浅井军

胜利条件：浅井长政击破

败北条件：本阵陷落

获得武将：浅井长政、お市、甘宁

6 章外传：凉州の戦い

开始后不一会敌方的妖术兵登场，需要分别到六个村子内将其消灭，过后敌方幻影兵出现，在中间村子的北方村子内消灭敌妖术兵长，与甄姬会合，等一会甄姬就会被混乱，站在甄姬旁等她说完话后就可以向敌方本阵前进了，注意要获得甄姬必需等甄姬混乱并令她觉醒才可，击破董卓过版。敌方最上义光、鲑延秀绢、风魔小太郎、曹丕有武器掉落。

难易度：★★★★

限制时间：30 分钟

出阵军：连合军？甄姬军 VS 远吕智军

胜利条件：董卓击破

败北条件：曹真或甄姬败走

获得武将：甄姬

7 章：山崎の戦い

本战无难，一直沿路上山，山上击破诸葛亮，继续前进击破司马懿，最后击破董卓过版。敌方司马懿、徐荣、野槌、李典有武器掉落。

难易度：★★★★

限制时间：60 分钟

出阵军：连合军？甄姬军 VS 远吕智军

胜利条件：董卓击破

败北条件：本阵陷落

获得武将：曹操、典韦

7 章外传：南中争霸战

到地图南方解救被困的本多忠胜，解救后陈兰会变成本多军一员，吕布登场，联合董卓作战攻，反正他们会过来留守本阵等待即可，击破董卓过版。敌方袁术、伊达政宗、吕布、华雄有武器掉落。

难易度：★★★★★

限制时间：60 分钟

出阵军：连合军 VS 远吕智军

胜利条件：董卓击破

败北条件：本阵陷落

获得武将：-

终章：古志城の戦い

沿着登场西边一直推进，不一会前田庆次登场并进攻我方，消灭后继续清理地图，西北的妲己击破后落石就会停止，占领掉地图四个方向的炮台后炮台会向敌本阵开炮，开门进去。

首先对付吕布小强，击破后开门，最后击破远吕智完结。敌方前田庆次、铁鼠、水鬼有武器掉落。

难易度：★★★★★

限制时间：60 分钟

出阵军：连合军 VS 远吕智军

胜利条件：远吕智击破

败北条件：曹操或者曹丕败走

获得武将：-

终章外传：合肥新城の戦い 出现条件：魏 7 章不夺取天王山、曹操到达前击破所有伏兵过版。

一开始击破守门的守备头开门，清理地图，前田庆次在西方城外登场，友军孙策登场同时吕布出击，击破吕布就能令他感服了，敌西北方也有援军登场需要注意，打扫完后北上。击破妲己、远吕智完结。敌方蛟、前田庆次、吕布、里见民部有武器掉落。

难易度：★★★★★

限制时间：60 分钟

出阵军：连合军 VS 远吕智军

胜利条件：远吕智击破

败北条件：曹真败走

获得武将：-

吴国

1章：定軍山の戦い

一开始敌方零零散散的，一定时间后敌方伏兵出现，开始向本战总攻，打扫场地后击破东北的馬超、森蘭丸过版。敌方張苞、月英、劉封有武器掉落。

难易度：★

限制时间：60 分钟

出阵军：遠呂智軍 VS 反乱軍

胜利条件：馬超、森蘭丸击破

败北条件：本阵陷落

获得武将：周瑜、森蘭丸

2章：長坂の戦い

沿路东北上，在东边有伏兵出现，不一会岛左近附近开始出现工作兵，击破岛左近工作兵会停止出现，敌甘寧出击奇袭，需要在其奇袭前阻止，及后全灭敌武将后过版。敌方长宗我部盛亲、七里赖周、岛左近、凌操有武器掉落。

难易度：★

限制时间：60 分钟

出阵军：远吕智军？妲己 VS 反乱军

胜利条件：敌全武将击破

败北条件：孙策败走或本阵陷落

获得武将：太史慈

2章外传：常山の戦い

左右各有三个补给点需要占领，占领完后会有输送队向我方城内前进，注意路上一个杂兵都不能有，否则输送队会停下攻击，获得风魔的条件是三个输送队都顺利到达我方城池，

到达后我方与敌方都会同时出击，击破明智光秀后过版。敌方民家卜全、浅野幸长、不破光治、风魔小太郎有武器掉落。

难易度：★

限制时间：60 分钟

出阵军：远吕智军 VS 反乱军

胜利条件：明智光秀击破

败北条件：孙策败走

获得武将：风魔小太郎

3章：小谷城の戦い

先把城下町的敌人清除了，东面击破新纳忠元可令金吾丸南门直接攻击敌本阵，或者西面击破岛津家族护送岛左近和工作部队破坏敌方本阵的城墙进入，击破星彩后过版。敌方张翼、甘宁、颖娃久虎、岛津义久有武器掉落。

难易度：★★

限制时间：60 分钟

出阵军：远吕智军 VS 反乱军

胜利条件：星彩击破

败北条件：孙策败走或本阵陷落

获得武将：吕蒙、岛左近

3章外传：建业城の戦い

非常小的地图，需要注意过一段时间后下方会有传令兵出现，获得浓姬的条件就是要一个传令兵都不可放过，击破全武将后过版。敌方李傕、董卓、甄姬、伊达政宗有武器掉落。

难易度：★★

限制时间：60 分钟

出阵军：连合军？浓姬 VS 远吕智军

胜利条件：全武将击破

败北条件：浓姬败走

获得武将：浓姬

4章：大阪城の戦い

一开始没有敌人，直上大阪城内救出孙坚，带着他下楼，绕到隔壁 2F 救出可児才蔵，一边清理敌人一边慢慢带着他们循东边绕道前进，带到脱出地点后过版。敌方牛金、王双、庞德、飞头蛮有武器掉落。

难易度：★★

限制时间：60 分钟

出阵军：連合軍？孫堅軍 VS 遠呂智軍

胜利条件：孫堅救出

败北条件：孫策或孫堅败走

获得武将：-

4章外传：宛城の戦い

又是迷你地图，一开始需要援护友方脱出，一共五波分别是民、侍女、女官、村長、今川義元，期间くのいち作为友军登场，获得条件为全部友方成功脱出，及后甄姬登场，击破后过版。敌方龐德有武器掉落。

难易度：★★★

限制时间：60 分钟

出阵军：連合軍 VS 遠呂智軍

胜利条件：甄姬击破
败北条件：德川家康败走
获得武将：くのいち

5章：関ケ原の戦い

一开始分别占领四面的大筒，占领后稻姬出击，跟着大队去占领据点，过一会稻姬再次出现，击破后再过一会孫尚香与一堆人出现并出击，清理后孫権一众出现，击破孫権过版。敌方大乔、孙诏、孙尚香有武器掉落。

难易度：★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：孙権击破
败北条件：孙策败走
获得武将：孙尚香、稻姫

5章外传：姉川の戦い

清理掉附近的武将后跟着孙策去救大乔，此时敌方会进击，打扫完后打开门进入交代完了继续清版，此时敌方会总攻，及时回去援护本阵，最后击破董卓过版。敌方张合、曹性、王双、司马懿有武器掉落。

难易度：★★★
限制时间：45 分钟
出阵军：连合军？大乔军 VS 远吕智军
胜利条件：董卓击破
败北条件：孙策或大乔败走或本阵陷落
获得武将：大乔

6章：合肥の戦い

此版敌武将很多，一出来就对前田庆次和稻姬，他们打着打着会逃跑，击破后破坏地图东南桥前的守备头，敌方周泰等人就会向北出击，清理掉后孙権出击，最后击破孙権过版。敌方前田庆次、曹洪、周泰有武器掉落。

难易度：★★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：孙権击破
败北条件：孙策败走或本阵陷落
获得武将：周泰

6章外传：大坂湾の戦い

此版有难度，皆因获得前田庆次的条件为我方无败走，剩余 10 分钟前到达前田庆次本阵，一开始清理面前的敌兵，当每次出现叫玩家敲击阵太鼓的时候需要用最快速度回我方本阵。

敲击，一共需要敲 5 次，期间敌方会有两次的突击，需要好好保护前线的吕蒙和我方本阵，多利用每次敲击之间的时间跑动清楚障碍，第五次敲击后我方武将全部集结于前田阵前，前田开门，击破后过版。敌方村上武吉、山上道及、来岛通康有武器掉落。

难易度：★★★★
限制时间：30 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：前田庆次击破
败北条件：吕蒙败走或本阵陷落
获得武将：前田庆次

7章：小牧长久手の戦い

一开始迅速循南面小路往西前进，一路杀至孙権、孙坚位置救出他们后附近的敌武将会变节，后迅速赶往中间区域救助阳动部队，救完后一路清版，最后击破北面敌本阵的妲己

过版。敌方张合、董卓、司马昭、野槌有武器掉落。

难易度：★★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军？孙坚军 VS 远吕智军
胜利条件：妲己击破
败北条件：孙策、孙坚或孙権败走
获得武将：孙権、孙坚

7章外传：冀州の戦い

最初除本多忠胜外所有武将击破，本多期间会有两次激励，后击破本多，过一会本多会在东北再次出现，击破后远吕智大量武将出现，而本多军团则会作为友军登场，击破敌军防御中间祭坛，期间本多又撤退一次，再出现时会令远吕智军士气下降…所有东西做完后击破董卓过版，本多感服。敌方本多忠胜、小野忠明、李傕、伊达政忠有武器掉落。

难易度：★★★★★
限制时间：45 分钟
出阵军：连合军 VS 本多军
胜利条件：本多忠胜击破
败北条件：吕蒙败走
获得武将：-

终章：古志城の戦い

最初先占领四面的喷火炮，然后在东南面击破董卓救回孙尚香，清理完版图后北方城门打开，吕布出击，击破后吊桥放下，进入敌本阵击破远吕智完结。敌方妲己、金鬼、董卓、吕布有武器掉落。

难易度：★★★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：远吕智击破
败北条件：孙权败走或本阵陷落
获得武将：-

终章外传：赤壁の戦い出现条件：阳动作战成功、阳动部队无一败走。

开始先清理南部的敌将，打扫完后我方工作部队出现并向工作地点移动，同时与登场的陆逊会合，向北面的联结桥前进，击破守备头破坏联结桥，顺便击破北面孤独的吕布，击破

后吕布感服；火计成功后敌方士气下降我方上升，陆逊的增援出现开始总攻，与此同时远吕智也有援军出现，打扫干净后击破远吕智完结。敌方吕布、隐形鬼、金鬼有武器掉落。

难易度：★★★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：远吕智击破
败北条件：德川家康败走
获得武将：-

战国

1章：荊州の戦い

一路杀至北面与黄忠军连合，及后曹丕在南方登场，击破后过版。敌方曹仁、石田三成、糜芳有武器掉落。

难易度：★
限制时间：45 分钟
出阵军：連合軍？黄忠軍 VS 遠呂智軍
胜利条件：曹丕击破
败北条件：織田信忠、黄忠或関平败走
获得武将：黄忠、関平

2章：本能寺の戦い

一路清理版图迂回南下，到达本能寺后妲己登场，击破后敌伏兵出现，本能寺着火，前田利家前往救火，击破董襲、陳蘭令救火成功士气上升，敌援军出现友军夏侯惇、武田信玄登场，歼灭敌武将过版。敌方周瑜、孫尚香、董襲有武器掉落。

难易度：★
限制时间：45 分钟
出阵军：連合軍 VS 遠呂智軍
胜利条件：織田信長到达本能寺
败北条件：織田信忠或曹操败走
获得武将：-

2章外传：川中島の戦い

先道中央区域救助马超，打扫干净后东北据点的民开逃，需要好好保护，民到达马超位置后敌德川家康和董卓登场并向民进击，保护好后民向南方前进，进入石兵八陣，里面会有埋伏，通过后民顺利脱出，获得馬超的条件为无一民被害，歼灭剩余敌武将过版。敌方本多正信、李蒙、牛金、司馬昭有武器掉落。

难易度：★
限制时间：45 分钟
出阵军：连合军？马超军 VS 远吕智军
胜利条件：司马懿击破、民到达脱出地点
败北条件：民败走或本阵陷落
获得武将：马超

3章：九州島の戦い

开始清除附近武将，南下先解决张角，不一会阿国在北面进击，击破后敌援军登场，清理掉西北守门的两武将西北据点开门，最后击破西面据点的小乔过版。敌方张角、阿国、岛左近有武器掉落。

难易度：★★
限制时间：45 分钟
出阵军：连合军 VS 张角军
胜利条件：张角、阿国、小乔、岛左近击破
败北条件：本阵陷落
获得武将：张角、阿国、小乔

3章外传：下邳の戦い

获得陆逊条件为，到东南会合陆逊，并一路援护他回本阵；及后我军士气上升，开始进击，击破曹仁过版。敌方张辽、大谷吉继、徐晃有武器掉落。

难易度：★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军？陆逊军 VS 远吕智军
胜利条件：曹仁击破
败北条件：织田信长或陆逊败走、本阵陷落
获得武将：陆逊

4章：潼关の戦い

先往西移动，清理掉南方的武将，击破关羽后张飞出击，消灭后敌方发动总攻，岛左近退却开始，全灭敌方及岛左近脱出后过版。敌方关羽、张飞、张辽、风魔小太郎有武器掉落。

难易度：★★
限制时间：45 分钟
出阵军：连合军？岛左近军 VS 远吕智军
胜利条件：董卓击破、岛左近到达脱出地点
败北条件：织田信长或岛左近败走
获得武将：-

4章外传：汜水关の戦い

占领中央据点，之后敌方会有输送兵在附近出现，一共三次，获得董卓条件为全输送兵击破，第三次会随着吕布一起登场，消灭吕布后我方士气上升，最后击破董卓过版。敌方佐竹义宣、徐荣、牛辅、董旻有武器掉落。

难易度：★★★
限制时间：45 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：董卓击破
败北条件：豊臣秀吉败走
获得武将：董卓

5章：官渡の戦い

先清理北部，然后南下，当推进到敌方城池前会引发投石，东北敌援军登场，打扫干净后我方进击，

进城清理工作兵长令投石停止，最后击破妲己过版。敌方貂蝉、千叶直重、金鬼、大乔有武器掉落。

难易度：★★★
限制时间：45 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：妲己击破
败北条件：织田信长败走或本阵陷落
获得武将：凌统

5章外传：长筱の戦い

向北移，与武田合流后清理北部小路，此时会有共三次的骑马兵需要援护，第二次援护后曹仁出击，先击破后就能获得，三次援护后骑马队出击，最后击破曹丕、孙权过版。敌方朱恒、曹仁、周泰有武器掉落。

难易度：★★★
限制时间：45 分钟
出阵军：连合军？武田、上衫军 VS 远吕智军
胜利条件：曹丕、孙权击破
败北条件：武田信玄或上衫谦信败走
获得武将：曹仁

6章：樊城の戦い

先清理面前的武将，此时一部分敌兵撤退，再攻陷西北方的水门砦，夏侯惇会在南方登场，最后击破曹丕、夏侯惇过版。敌方孙权、结城秀康、张合、曹洪有武器掉落。

难易度：★★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：曹丕击破
败北条件：织田信长败走
获得武将：-

6章外传：小田原城决戦

击破一开始的两武将，此时我方出击；敌铁鼠、山狸为司马懿的诱饵，快速追上并击破阻止司马懿的诱敌计司马懿就会获得，之后进入中央据点，司马懿与诸葛亮在西面登场，敌伏兵出现，清理版图后击破诸葛亮、司马懿过版。敌方文聘、牛金、稻姬、丁奉有武器掉落。

难易度：★★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：诸葛亮、司马懿击破
败北条件：织田信长败走
获得武将　司马懿

7章：五丈原の戦い

先帮助我方击退敌第一波攻击，击退后上杉谦信、武田信玄助阵，敌军第二波进军，击破前田庆次后敌方发动落石和铁炮，上衫军和武田军会兵分两路阻止落石，其后敌方于南面再次出现援军，清理掉后各方人马于南方中央处集合击破妲己过版。敌方前田庆次、伊达政宗、杨怀、野槌有武器掉落。

难易度：★★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：妲己击破
败北条件：织田信长败走或本阵陷落
获得武将：武田信玄、上杉谦信、直江兼続

7章外传：金ケ崎の戦い

一开始敌三方进击，先清理掉面前的，不一会我方传令兵出现，一路护送其到东北，吕布登场，友军本多登场，击破吕布后传令兵才会脱出，之后等到援军出现后击破伊达政宗过版，本多感服。敌方猪豚蛇、张合、吕布、修陀有武器掉落。

难易度：★★★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：伊达政宗击破
败北条件：黄忠败走
获得武将：本多忠胜（“蜀、魏、吴、战”7 章外传全感服）

终章：古志城の戦い

应该很熟悉的地图了，还是攻陷四方喷火炮，从西北开始，敌伏兵出现，攻陷四方炮台后吕布出击，击破后敌本阵开门，最后击破远吕智完结。敌方妲己、阴摩罗鬼、隐形鬼、吕布有武器掉落。

难易度：★★★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：远吕智击破
败北条件：织田信长败走
获得武将：左慈（“蜀、魏、吴、战”本篇全通）

终章外传：白帝城の戦い出现条件：战 7 章千人斩达成。

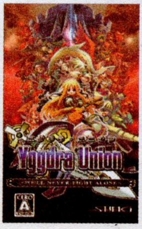
一开始清理白帝城外面的杂兵，在小路里会落石，击破山顶的工作兵落石停止，进入白帝城后敌援军，打扫干净战场后吕布登场，击破后就感服了，及后妲己、远吕智出现，同时石兵八阵内出现幻影兵，进不进入破解随便，击破妲己、远吕智后完结。敌方风魔小太郎、隐形鬼、严白虎、吕布有武器掉落。

难易度：★★★★★
限制时间：60 分钟
出阵军：连合军 VS 远吕智军
胜利条件：远吕智击破
败北条件：织田信长败走
获得武将：吕布（“蜀、魏、吴、战”终章外传全感服）妲己（“蜀、魏、吴、战”本篇外传全通）远吕智（全武将获得）

－完－

公主同盟

中文名：公主同盟		ISO容量：471MB
原名：Yggdra Union -We' ll Never Fight Alone-		
评分 8.5	厂商：STING	游戏类型：S·RPG
	发行日期：2008.07.24	版本：简体中文
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.sting.co.jp/yggdra/	



游戏简介：

以地图中队伍的队形为重要作战要点的战略角色扮演游戏《公主同盟》在 2006 年推出 GBA 版时就引起了业界的广泛关注，本次 PSP 的重制加强版除了沿用 GBA 的角色与卡片的设计之外，还新增了角色、事件以及动画和语音。

CHAPTER1：希望を手に追われる者

BATTLE FIELD-01

胜利条件：敌全灭

失败条件：ミラノ战死

可选择卡片数：5

把卡片全带出来吧，正好 5 张。

3 个敌人都很容易解决，BOSS 女武神虽然武器克制主角，但是主角占据有利的地形，并且本章强制我方胜利。战斗结束后得到卡片レヴオリユーシヨン。与女主角对话后得到卡片バニツシユ和サンクチユアリ。

隐藏道具：移动到地图左上角可以得到道具：力チコーシャ

敌人装备：鉄のチヨーカー

BATTLE FIELD-02

胜利条件：インサーギ击破

失败条件：ミラノ和ユグドラ战死

可选择卡片数：8

公主正式加入，初期 LV 只有 1，能力较差所以要好好培养。战斗结束后胜利条件变更，左方出现帝国将军レオン率领的骑兵队的追兵。只要逃到右上角的旗帜处就能结束战斗，此处战斗必败。

成功突破山谷后，格里风骑士少女将谷口炸掉，阻拦了敌人骑兵队的继续追击。

战斗结束后入手卡片：バンシーズクライ

东南的集落，让ミラノ访问可以得到毛皮

敌人持有装备：皮帽

BATTLE FIELD-03

胜利条件：全员与骑士デユラン邻接

失败条件：ミラノ，ユグドラ和骑士デユラン战死。

可选择卡片数：9

将ミラノ和公主移动到骑士身边就会结束上半部分的战斗，骑士デユラン并没有生命危险，敌人会主动过去送死。而骑兵克制女主角，佣兵克制男主角，所以对付他们并不轻松，左下的骑兵士气不能降为 0，即不可击破。

合流成功后获得エースガード。

合流后进入第 2 部分，胜利条件变更为敌全灭。带有勋章的那个骑兵为部队队长，击破他的话整个 2 部队会全灭。开始时骑士上方一格能得到道具ココリの实。再往左 2 格发现トラップ。现在开始可以使用连携攻击了，只要发动攻击的人自身范围（因性别不同而不同，女主角是自身周围十字的 2 格，男主角和骑士都是斜方向 2 格）有队员就会自动参与连携攻击，当然敌人也会使用。击破 1 部队后来到下方的游牧民集落，将先前得到的毛皮制作成毛皮のコート。

西边是魔法师单位，注意他们克制我方所有人，最好能一次战斗解决掉 BOSS，如果轮到他攻击的话我方多半要损失士气。

敌全灭后，女武神队伍又出现在西北，女武神的攻击不高，即使是男主角攻击她们也多半能胜利，但是考虑 BOSS 攻击时，男主角的不利会被扩大，所以还是以骑士和女主角为主攻。

战斗结束后入手卡片：フレイム

本章敌人持有装备：ルビースタッフ フランベルジエ。

BATTLE FIELD-04

胜利条件：第 1 要塞占领

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可选择卡片：8

我方配置：ミラノ，ユグドラ +1 人

突击对方的要塞，一共有 3 个，每个都是一个骑兵首领带 3 个部下，首领是骑士，一定不要让女主角

与之战斗，尤其是他们还占领了有利的地形。第1个要塞杂兵是剑士，这里要以骑兵为主力战斗，女主角因为没有优势如果被他们连携攻击一次的话，可能会被打掉上千士气。

隐藏道具四叶のクローバー位置为草原随机，一开始就读取进度让女主角拿到吧，有可能的位置是一开始桥左边，右下集落右上一格。要塞左上角一格（BOSS上方）有帝国兵法书天ノ卷。

击破BOSS得到メダリオン。

第2个要塞的敌人是持斧的战士，这里女主角就非常有利了，所以尽量让女主角多赚经验，不过骑士的不利并不明显。所以第2个要塞是比较容易的。

要塞右下角一格有帝国兵法书地ノ卷。

击破BOSS得到メダリオン。

第3个要塞的杂兵是猎人，猎人在被突击时无法反击，并且本身也没有什么优势，除了占据有利地形外，没什么特点，所有人都能轻松击破。但还是要注意不要让他们主动攻击女主角。

左边的游牧民集落可以得到白山羊のミルク，要塞右上角一格有帝国兵法书人ノ卷。

击破BOSS得到メダリオン

入手卡片：シールドバリア

CHAPTER2：失われた日ケ

BATTLE FIELD-05

胜利条件：イシーヌ击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可以使用的卡片数：7

本章敌人全部是水之民，使用武器是枪，在水中地形有很大的优势，本战几乎全靠男主角，骑士不占据有利地形的情况下被先制攻击基本必败。

3个杂兵都有勋章，BOSS持有アイスジャベリン

战斗结束后入手卡片：ブリザード

BATTLE FIELD-06

胜利条件：町ヴェエラス解放

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可以使用的卡片数：8

我方配置：ミラノ，ユグドラ+1人

来到地图左下方会使地图扩大：访问下方都市有水女神MMニーチエ的加入（ニーチエ装备武器珊瑚のスピア带有技能，在水边会恢复士气）

都市上方2格有道具：愈しのハープ

第1回合如果不解决掉刺客并进入集落的话就会被下方的山贼破坏，所以一开始就要用上移动力最高的卡片。敌人分2部队，所以水女神一队和盗贼一队一回合能分别攻击2次，一定要事先确定队型，女主角被水女神攻击多半是会失败的。

战斗结束后右方出现敌人暗杀部队，胜利条件变更，这之前不要把男主角放在右边，敌人有用剑的单位。

战斗结束后得到卡片：ブラッディクロー

敌人持有装备：キルブレード 钢のペルソナ 疾风の弓。

BATTLE FIELD-07

胜利条件：フローランドへ桥到达

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可以使用的卡片数：9

本章开始能使用必杀技

敌人使用必杀会冻结水面，使所有人都能在水上行走，但是一旦冰面消失，原本不能进入水地形的队伍就会直接战败。

而一旦敌人使用了这个必杀，原本对她们有利的水地形将变成-10%的冰面，所以敌人数目虽多但是并不难对付。头疼的是女主角的武器被克制所以一直郁闷的无法参战，好在本章开始可以使用必杀，可以将她放在连携攻击的最后面以便使用必杀扭转不利的局面。

イシーヌ要尽快击破，她身上携带的装备会在劣势情况下恢复士气。

架桥成功后胜利条件变更为女王エメローネ击破，顺序应该按照堵路的，女王左下2个，最后女王和女王右边的。这样才能去拿到3个隐藏道具。

几回合后左方会出现敌人增援2个：赏金猎人ミゼル和一个斧战士。

地图右边最下方有隐藏道具：エレミナミント（BOSSエメローネ下3格）

左边有隐藏道具：アクエリアス（BOSSエメローネ下1格，左2格）、きれいな貝壳（BOSSエメローネ下1格，右1格）

胜利后入手卡片：サンダーボルト

敌人装备：羽根付きサンダル ブレイヴリング 悠久のグングニル

BATTLE FIELD-08

胜利条件：全部石头人击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死 NPC ロズウエル战死

可以使用的卡片数：8

注意男女主角的道具都会在本章损坏，要先装备一些道具。

敌人石头人会破坏集落，所以一开始就要用上移动力最高的卡片，女主角先天对石头人有优势，所以一定要让女主角打头阵。

几回合后上一章的赏金猎人再次出现。

2只石头人全击破后敌人增援出现，同时，胜利条件变更为击破五龙将之一的魔剑士

这时候再去访问救下的村庄可以获得：マージリング和ダウジングロッド（TNV决定，TNV低时为まやかしの笛）

几回合后，黑蔷薇方发动魔炮，敌人全员受到打击，士气降低。

魔剑士并不强，先将白蔷薇的罗萨利和杂兵清完，

魔剑士估计也被轰了几炮了，让骑士，女主角和水女神 MM 去对付他。

战斗结束后得到卡片：メイクドール和アイテムブレイク。

敌人持有装备斩铁剑，幸运扫帚（如果取得了上一章赏金猎人的装备，那么这次他会装备丈夫的长靴登场。下面就以每次都取得他的装备为准）

BATTLE FIELD-09

胜利条件：石头人破坏架桥成功

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死，ロザリィ，石头人战死，敌人骷髅渡过河。

可以使用的卡片数：8

几回合后赏金猎人 2 人组再次出现。

占领桥头使敌人骷髅无法度过河，然后逐个击破就好了，等石头人挪过来再让开让它破坏。

BOSS ロズウエル士气不会降低为 0，击破骷髅后就直接进行下一段就好了

全部桥击破后敌人骑士团出现，要防止他们的突击，同时胜利条件变更为レオン击破。同时ロズウエル变成可以击破的单位。与上一章相似，本章中途白蔷薇方也会使用魔炮攻击对方，等レオン过来的时候，估计也被轰了 N 炮了。

战斗胜利后得到卡片：ネクロゲート和チャリオット

敌人装备：ガーゴイルロッド ファランクス レンジャーブーツ。

BATTLE FIELD-10

胜利条件：中立都市マーヴエル解放

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可以使用的卡片数：12

前几章出现过的インサーギ和贼老大又出现了，既然是用斧的，就交给两位主角吧，用枪的还是一旁看着。都市左下的是商店，店主只有晚上才开门。用贝壳换温蒂妮专用的防具。解放都市后，与 2 边的蔷薇开战。

右上 BOSS ロズウエル左 4 格处有隐藏道具黑耀石，左下白蔷薇处，上方架桥上 2 格有隐藏道具魔水晶。

注意敌人会启动魔炮，左下右上都有红色范围表示，进入的会遭到轰击。左下的白蔷薇方的石人会破坏架桥，所以比较难对付，而右上的骷髅在白天没有战斗力，可以很轻易解决。

白蔷薇和黑蔷薇，只要有一方被击破就会结束战斗。

战斗胜利得到卡片：ポイズブレス

敌人装备：ヘッドギア 凶刃ベルセルク ふりふりレース 暗夜のローブ（此处 2 个道具均要在上 2 战分别得到过黑白蔷薇的装备才行）

分支路线：

BATTLE FIELD-10 击破白蔷薇进入 A 路线，击破黑蔷薇进入 B 路线

Battle Field 11A

胜利条件：我方任意一人靠近ロズウエル

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死ロズウエル战死

可以使用的卡片数：10

本章与 11B 目的相同，只是敌人换成了用枪的レオン而已。用魔水晶可以在中间集落换クリスタルロッド。黑骑士装备魔枪ブラツエンド；エミリオ装备クマのぬいぐるみ。杀意の仮面，ライトニングボウ

BATTLE FIELD-11B

胜利条件：我方任意一人靠近

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死ロザリィ战死

可以使用的卡片数：10

本章我方只有男女主角 +1 人的出场名额，为了拿ブラックブランド一定要让水女神 MM 上场。敌人持有的卡片是会破坏装备道具的，遇到剑士类敌人一定要小心。幸好要求 TEC 高与我方的 GEN。本章一般只有 BOSS 有机会破坏道具，所以要特别小心，不要让他积攒满必杀槽。

上一章得到的黑耀石可以在左上的魔女の里制作成ブラックブランド救出ロザリィ之后胜利条件变更为夺回白蔷薇馆。

左上角有敌人增援部队，2 个女武神以及 6 章出现的暗杀部队 2 人。

战斗结束后与ロザリィ对话得到新卡片アースクウエイク并且正式加入队伍。

エミリオ装备クマのぬいぐるみ，杀意の仮面，ライトニングボウ，真·斩铁剑。

CHAPTER3：パルテイナ电击战

BATTLE FIELD-12

胜利条件：贼王击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可以使用的卡片数：11

出场人物：主角 +2 人，建议放弃骑士，本章多数为斧战士，女水神 MM 上场还要拿隐藏道具。

隐藏道具：开始我方最左下人物向左 2 格的河流中：ウポラ像；BOSS 左下一格：金块；右上角的盗贼村庄让ミラノ进入掠夺，可以得到ブロンズシールド

几回合后，右边又出现赏金猎人 2 人组。注意他会在士气低与一定数值的时候撤退。

BOSS 右上，BOSS 连携攻击范围内有一台投石机，注意在 BOSS 进攻回合时投石车会率先攻击。先利用 BOSS 附近的杂兵连携 BOSS，消耗 BOSS 的士气，最后在围攻 BOSS，除用枪的角色外都能很轻松取胜。

敌人装备：首领のハチマキ、ワープシューズ

BATTLE FIELD-13

胜利条件：出雾前

失败条件：任一我方人物战死

可以使用的卡片数：13

出场人物：主角 +2 人

注意一开始的时候队伍不能调整，出场4人的话女主角根本动不了，战术上的安排比较头疼，尽量让第1场战斗最轻松，后几战靠魔法或者积极进攻＋运气和RP或许能不损士气。

解决掉山贼残党后等几回合，浓雾就会发生，胜利条件变更为全军山道突破。这时候分别去地图东南角和东北角可以得到隐藏道具：开かずの力バン和オーガニウム。

来到地图最北的地方发生剧情，这时就能看到脱离点了。路上没有战斗，没有道具，一直冲到头就行了。

BATTLE FIELD-14

胜利条件：ルナミナ要塞制压

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可以使用的卡片数：6

本章地图很小，没什么隐藏道具，敌人以刺客和剑士为主，骑士和男主角在本章会比较活跃。只要小心一下暗杀者女性连携时会把投石器也弄进去，很烦人。

另外就是本章的敌人卡片效果为短时间无敌，原本势均力敌的战斗很有可能会因此倒向敌人，要做好准备，尽量多用积极战斗或者也用圣盾破除他们的特效。

击破BOSS占领要塞后出现敌人的传令兵，同时胜利条件变更为传令兵击破。

传令兵只是一个女武神和一个巫师而已，不过记得在占领要塞前部队都向左边靠拢，基本上一回合就能解决掉她们。

BATTLE FIELD-15

胜利条件：インサーギ击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可以使用的卡片数：9

我方：主角+2人

左上角集落可以获得道具：麦わら帽子；队伍附近的集落可以得到ネスレの花束。

第2回合时魔法师部队退回城内进行放守，所以要对付的敌人只有佣兵队而已。

本章敌人拥有的卡片为降低攻击力为1的变态卡，很烦人，前期的斧战士和骑兵队靠男主角，后期BOSS接近时要把男主角扔一边去，本章新学的连携虽然实用，不过反击时被卷入的单位也更多。

击破BOSS胜利条件变更为全员ロドニー街道移动。

第2回合时左上方出现アイギナ的追兵。

アイギナ能力极强，装备武器带有特效50%必杀几率，士气也高达5000多，每回合还会恢复。击破后在她出现的道路尽头，与城门架桥在同一列尽头有隐藏道具：金色の麦穗。

敌人装备：历战のバンダナ デスブリンガー

BATTLE FIELD-16

胜利条件：绯雪姬击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可以使用的卡片数：9

我方：主角+2人

一开始就受到了绯天骑士的突击，这场战斗不能带骑兵出来，否则会死的很难看，而且敌人会使用暗黑属性的攻击，对我方很不利。水女神MM的冰属性对她们能造成比较大的伤害。应该带出冰属性的那张卡。另外敌人会使用带有异常状态的攻击，那张恢复异常状态的卡最好也带出来。

中间的锻冶屋内可以将先前得到的オーガニウム打造成オーガブレード，左边的锻冶屋可以将先前得到的金块锻冶成ゴールデンスピア。

击破绯雪姬后胜利条件变更为敌全灭，同时地图上开始出现“炮台”移动时可以看到红色的边框，这就是炮击范围的表示。移动时尽量避开炮击范围，一口气突破。

中部通道上第1个魔法师所在的位置有隐藏道具：少し温かい不发弹；第3个魔法师所在的位置有：スウィートベリー。

这个时候与左边的骑兵发生战斗会必败。被炮轰一回儿后（必须被炮轰T_T），发生剧情，我方增援，第2关出现的格里风骑士MM出现在大炮附近。胜利条件变更为夺取大炮。

击破BOSS女巫才能夺取大炮，但是增援的格里风骑士未必能轻易战胜她，所以要派人到她的连携范围内，再进行一次延伸连携，这样才能快速击破BOSS，当然也得算好自己的士气，敌人是很强的。

夺取大炮后胜利条件再次变更为黑骑士レオン击破。

中间王城内能得到ブリンセスドレス，炮台左下有道具キス入り不发弹。将上一章得到的ネスレの花束交给城左上集落的ナナ，得到ナナのキャンディ。

城最西边可以得到隐藏道具：宝の地图（该道具作用是カローナ近郊特殊道具反应）

黑骑士在街道战非常强大，加上他的攻击力很强，一般角色很难胜利，而且骑兵类喜欢用将对方单位减少至与自己相同数量的卡效果，对我方非常不利。

让最多士气的人在左边堵路，用大炮猛轰敌军，最后别忘抽空去拿宝物，格里风骑士对骑兵能造成巨大伤害，让他多参与连携（她出不来）

战斗胜利后入手卡片：グラヴイティカオス

敌人装备：クマのぬいぐるみ 淑女のコート 暗のカタストロフ。

BATTLE FIELD-17

胜利条件：军神バルドゥス击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死キリエ战死

可以使用的卡片数：8

我方：主角＋キリエ+2人

本章出现2大敌方强人：军神バルドゥス和焰帝ガルカーサ。

战前只要稍微整顿一下，装备一些新的武器，对付这些敌人并不难，军神バルドゥス交给男主角，格里风骑士交给女主角和女巫，而キリエ看守大炮没有人碰得到她。

キリエ移动到最左边可以得到隐藏道具：キャツ

ツアイ。

击破军神后大炮附近出现敌人暗杀部队，同时胜利条件变更，死守炮台。敌人的暗杀者虽然有2人且都是有名有姓，但是キリエ更强，她一个人足够应付。

大炮守住之后战斗进入第3阶段，胜利条件变为焰帝ガルカーサ击破！

焰帝的实力自然没话说，但是要注意的不光是他一个人，女武神アイギナ的装备附加属性一骑讨必胜。最好用克制她的职业（如骑士和女巫）将她搞定，或者直接偷来，否则运气不好的话也很难赢她。

BOSS所在地，城门左下一格有隐藏道具：勇者バッジ。城市中间的集落给予小女孩ナナのキャンディ，她会告诉你城门左边或者右边有隐藏宝物。

敌人装备：虹色アーク ナイトメア 葬送剣ソルフィ 豪枪一本鬼 アーリードライブ 。

BATTLE FIELD-18

胜利条件：ガルカーサ击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可以使用的卡片数：9

真超级无敌剧情章，先是公主去追ガルカーサ，结果中了伏兵被捉。然后下方来了一群兵堵路，打也打不死，等几个回合后敌人自动被中间那个妖术师搞定，结果妖术师说了几句话自己也死了。然后脱离点出来了，过去吧。

脱离点右上角一格有道具：映见の手镜

CHAPTER4：囚われのユグドラ

BATTLE FIELD-19

胜利条件：インサーギ击破

失败条件：ミラノ战死

可以使用的卡片数：9

我方ミラノ+3人

右边城堡下2格右1格有隐藏道具：焦げ臭い不发弹。

男主角应付骑兵和战士，魔法师傅骑士水女神MM对付剑士，多注意连携，战斗前一定要恢复好士气很轻松就能胜利。因为一开始就在敌人包围中并且每回合会遭到炮击，所以尽量选择较强卡片进行突击，敌人的卡片是降低攻击为1的烦人卡。回合拖的越久对我方越不利。

击破インサーギ后剧情取得帝国军铠甲，胜利条件变更为ミラノ潜入牢塔，失败条件增加，ミラノ与敌人邻接。

前几章取得的道具宝の地图，在本章装备上的话，移动时会看到一个特殊的标志（在隐藏的宝物右上，BOSS女巫的正下方）在那里可以取得隐藏宝物中的隐藏宝物：魅惑のビスチエ。

等到夜晚的时候就会开门，男主角移动到左边的门上发生剧情，之后让骑士进入杀敌，把拦路的女武神解决掉就行了，男主角潜入到旗帜处本章结束。

敌人装备：アイアンヘルム ノーブルグラス

BATTLE FIELD-20

胜利条件：囚われのユグドラ发现

失败条件：ミラノ战死

可以使用的卡片数：10

我方ミラノ+1人

本章任务是探索找人，所以要备上移动最高的卡片。可以根据背景来判断地形。开始时男主角上方二格都可以发现道路（需要待机到下回合才能出现）

向左的话会遇到关押的女性和BOSS女武神アイギナ，向右则是正确道路，注意，正确道路的出现必须要在指定位置待机才行。

右上角有道具家族への手纸；左边第2回合待机处左上一格有道具目隐しの布；右边第2回合待机处下一格右二搁格有隐藏道具钻びた锁

在最左边发现女武神アイギナ，将其击败（如何击败就看带出来的另一个同伴了，推荐骑士或者法师，骑士攻击高点应该可以）救出的女性居然是以前多次交手的魔剑士的婚约者。明显，此魔剑士就是可以加入的了。

在救出的女性位置上还有隐藏道具铁の足枷

敌人装备：プラチナの发饰り

BATTLE FIELD-21

胜利条件：カローナ城门突破

失败条件：ミラノ战死

可以使用的卡片数：11

我方ミラノ+3人

隐藏道具：开始的小路下方 武器库のカギ

敌人站在一起，连携复杂，我方4人里只有女巫骑士男主角3人有战斗力，而打开缺口后应当以骑士为主攻击敌人。

成功消灭魔剑士下方的士兵并且与之靠近自动发生剧情（前提是前一章救出魔剑士的未婚夫）インサーギ被魔剑士ラッセル一刀砍死。（战死）并且正式加入队伍。

敌人装备：クリティカライザ 妖刀夜叉（ラッセル虽然会加入，可以不偷窃他的这个武器，但是默认是装备着的，如果有收集癖最好先偷了下来。上面黑白蔷薇同理）

BATTLE FIELD-22

胜利条件：中枢都市解放

失败条件：ミラノ战死

可以使用的卡片数：12

我方ミラノ+4人

右上角的集落进入会被随机偷取一件物品。再次进入还会被偷。

要塞右上的集落可以用前面得到的勇者バッジ换虫カゴ。地图左上角武器库，使用上章得到的武器库のカギ得到エレガントスピア（获得经验+2）。

BOSS附近的敌人会主动出击，都是用弓的要注意不要让他们攻击女巫。我方回合一口气将他们击破

吧。BOSS 装备有反击完全防御的装备，所以她主动攻击的回合比较难击败，尽量让她主动攻击的回合范围内有最少的我军。

解放中枢都市后胜利条件变为焰帝ガルカーサ击破。

首先要先避开大炮的射击范围，先把尤蒂的魔导部队灭了这样才能安心去对付焰帝，在炮台附近最左上角有隐藏道具変形した不発弾

武器库 2 号有ミラージュコート，在左上炮台入口处最右边。ガルカーサ右边一格王妃の部屋有隐藏道具イブニングドレス

击破ガルカーサ后发现原来他是影武者，并不是焰帝，而公主也被马车带走了。

胜利后从 20 话救出的少女那里得到卡片アイヴィウィップ

敌人装备：ガントレット ソーサリーグラス 深紅のマント。

BATTLE FIELD-23

胜利条件：旗帜处到达

失败条件：ミラノ战死

可以使用的卡片数：10

我方ミラノ +4 人

穿越森林章，上方会遇到白天睡觉的魔女帕梅拉，击破她的话可以得到她的装备，但是千万注意一定要在她睡觉的时候攻击她，否则。卡片威力 6000 不是闹着玩的。

注意行进途中会遇到帝国士兵，如果与之发生战斗的话将无法进入右边的 23.5 章。

来到地图最右边（第 3 个旗帜出现的时候，不要进入第 3 个旗帜否则就直接进入 24 章了）发现新的通路，右边旗帜可以进入隐藏关 23.5。

访问民家需要王国军名声 16 以上，第 1 个集落用トラップ换エルフィンボウ，右上方集落用エルフィンボウ换ビーストファング，右上方集落左 2 格下 1 格，在傍晚可以得到どくまむし

敌人装备：梦見の帽子

关于魔女パメラ：魔女パメラ一共有 3 件装备，B23 人鱼不与她接触的话，B24 她将装备パメラのほうき，如果与之接触过，或者战斗过，她将带悪魔のしっぽ出场。

BATTLE FIELD-23.5

胜利条件レジスタンスのクルス援护（我方与クルス邻接）。

失败条件：ミラノ战死

可以使用的卡片数：6

我方ミラノ +1 人

敌人只有 3 人，为首的还是前几章出现过的赏金猎人。派出克制他们武器的队员就行，クルス比较危险，要快速去救援。

集落右上一格有隐藏道具：キラービーの巣

路上 2 个杂兵解决后与クルス邻接，胜利条件变更为移动クルス到城门处。解决掉占领着城门的 BOSS 之后，下方出现敌人增援部队，胜利条件又变更为到达左边的旗帜处。

旗帜右上角一格有隐藏道具：チカラダケ

敌人装备：ヒヅメシューズ

BATTLE FIELD-24

胜利条件：旗帜处到达

失败条件：ミラノ战死

可以使用的卡片数：10

我方ミラノ +4 人

隐藏宝物：中间集落右 1 格上 2 格世界树の枯れ枝左上角 1 格有世界树の叶

要抓白蝴蝶的话，TNV 最好在 20 以上，装备上虫カゴ移动一格，注意要有ネスレ的花束这个道具，否则白蝴蝶是不会出现的。黑蔷薇装备ダウジングロッド，在中间集落右 1 格下 1 格发现隐藏道具：エレメント。左下集落左 3 格上 1 格有 プロテイモ

23 和 24 这 2 章的敌人都不会移动，但是如果有我方单位与之邻接的话，强制结束我方回合，敌人回合会施以猛烈的攻击。一旦站位不好就有可能被灭。但是建议在 24 章把他们全灭一次，为了得到阿基娜的武器（B28 虽然她还会带出来，但是在那一关她和焰帝都无法击破，取得道具有冲突）

如果进入过 23.5 本章就会少带一个人出场，但是如果不带人鱼，将无法遇到パメラ（地图左下角处）

敌人装备：血濡れのレイピア

BATTLE FIELD-25

胜利条件：敌守备队长击破

失败条件：ミラノ战死

可以使用的卡片数：7

我方ミラノ +2 人

初期敌人数量少，很容易解决。之后胜利条件变更为穿越叹きの谷。

到达地图右上的时候会出现敌人的伏兵。注意立刻强制结束回合，之前要把队伍整顿好。

几回合的僵持后，黑骑士レオン遭到敌人部队エレナ的狙击，撤退，同时胜利条件变更为エレナ援护。

1 回合后キリエ赶到，帮助エレナ，这时只要打倒エレナ旁边的士兵与之邻接，她就会撤退，这之前 BOSS 是无法击破的。胜利条件再次变更为全军旗帜处到达。

在右上旗帜下 1 格左 3 格有道具ナイトキラー再下 1 格左 1 格有道具ドクロ石

敌人装备：ナイトキラー スコーピオテイル ひらひらリボン ミーティア

BATTLE FIELD-26

胜利条件：囚われのユグドラ发现

失败条件：ミラノ战死

可以使用的卡片数：20

本章敌人数量非常多，不过，上方的敌人部队领

队是个刺客，主角很有可能一击将其士气削减为 0，这样整个部队就全灭了。这边的敌人会使用士兵叛变特效的卡，如果 GEN 不够高的话就要注意了。尤其是魔剑士。

左边的敌人胡乱行动后都分散开来，注意克制就能轻松解决。荒地地形对男主角有利本章就以他为中心就可以了。

上方道路尽头开阔地图后的村庄右 2 格下 2 格隐藏道具：魂のるつぼ；上方集落让ミラノ访问可以得到ドラゴンイーター（TNV20 以上）

左上让能夜晚瞬移的人（装备瞬移靴的白蔷薇，或者黑蔷薇）进入可以得到杀龙卡

左边集落向右 3 格处待机上方出现新集落；右边集落向左 3 格，向上 1 格处待机出现新集落。

进入上方的城市得到确切消息。之后胜利条件变更为到达东边的旗帜处。

BATTLE FIELD-27

胜利条件：エレナ邻接

失败条件：ミラノ战死エレナ，キリエ战死

可以使用的卡片数：7

与エレナ邻接后任务成功，胜利条件变更为バルダック城占领。绯雪姬部队带有暗黑攻击卡片，烦人的是带有咒缚异常状态，推荐用圣盾防御卡，看对方快蓄满必杀的时候放，这样敌人发动必杀就会被盾抵消，盾强制中断后，必杀槽却只是用了抵消前消耗的一点，蓄满立刻又可以再放。基本上 1 回合就能灭了敌人。

另外绯雪姬虽然害怕弓矢，但是她的装备带有对弓强的特性。

后半部分在夜晚时，上方有一夜集落，得到卡片キスオブデス，下方根据 TNV 决定交换的道具，TNV 较低时得到的是妖しの果实，TNV 较高时得到的是ダークマター，要求的道具是随机的。

第 1 部分最左下角（上方炮台的下 2 格处）有隐藏道具マナストーン，キリエオ能发现。（其实是アル发现的）制压バルダック城后胜利条件变为黑骑士レオン击破。

本章有格里风骑士和荒地战有利的男主角，对付黑骑士是比较轻松的。

敌人装备：小さな胸当て 悲枪シルヴィア

BATTLE FIELD-28

胜利条件：救出女主角

失败条件：ミラノ战死

可以使用的卡片数：8

地图右边路尽头有道具古びたオルゴール。本章敌人都是杂兵级，实力很弱，男主角勇猛依旧，只要别陷入连续作战（即一人打 N 个人）基本不会失败，要注意一下敌人持有的卡片是圣盾防御。所以要尽快击破敌人。

救出公主后胜利条件变更为逃跑，移动至旗帜处即可。

女主角被捉的地方有ロープ。救公主时切记先把大部队移动开，敌人的皇骑士和焰帝第 1 回合能攻击到救公主的角色，推荐用男主角，在荒野地形有利的男主角用杀龙卡与皇骑士的战斗也能轻松取胜。

部队移动到中段时左方出现敌人增援女武神以及她的部下，这时候她们的部队是无法击破的。等 1 回合后，エレナ在下方出现，将她移动到高台处发生剧情左边敌人撤退。

エレナ去高台的路上第 2 格有隐藏道具：ロストマテリアル

道路通畅后继续逃跑。

左边大部队撤退的旗帜右 3 格往下 1 格有道具：朽ち果てた剑。皇骑士追过来会分散队型，逐个击破能得到大量经验，最后用主角把焰帝的武器偷了，再闪。

インフエルノ　阿基娜如果先前 B24 与之发生战斗得到了她的武器，这里她会没有装备，否则就是血濡れのレイピア

回王城后与パルテイナの母对话得到卡片サンドストーム。

CHAPTER5：光と影にたゆたう 罪と真実

BATTLE FIELD-29

胜利条件：ライネの町解放

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可以使用的卡片数：10

出场人数主角 2 人 +2 人

变态的沙漠地形，1 回合 1 个单位只能移动 1 格。既然有水地形就要把水女神 MM 带出来。下方沙漠中左边的一格遇到濒死的温蒂妮，救活她后得到マーメイドフィン并且能打听到水池中隐藏道具的情报。下方水地形中有隐藏道具スターダスト，不过要晚上才能看到。

当部队行进至左下的时候出现敌人伏兵，胜利条件改变为蛮王击破。而下回合时キリエ作为援军赶到。注意队员最好不要站在沙漠地形上，这样就可以完全无视对方的卡片必杀

左边集落用ロープ换幻兽ヤーデのツノ；左边集落上 3 格左 2 格有沙の蔷薇；地图最左上右边一格处待机会发现新集落（只有白天才能看到），有エレミナミント的情况下女主角进入后发生沐浴事件，然后得到フエアリーベル。

在左下湖的右边一格有道具：パワーフルーツ

敌人装备：ドラゴンブーツ 破滅のハンマー

BATTLE FIELD-30

胜利条件：左下都市解放

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死キリエ战死

可以使用的卡片数：12

出场人数主角 2 人 +2 人

本章一开始绯雪姬就带着她的 2 个部下向西移

动，第2个回合就会离开，她身上携带着提高GEN的珍贵道具，因为1回合击破她基本不太可能，所以应该选择偷窃卡，将男主角排在第3位置，用キリエ去攻击（其他人都无法移动2格），事先蓄满必杀槽，一轮到男主角就使用，这样就能得到她装备的道具了。（当然这里不得到的话下一章还有机会）

地图左上角向下3格，隐藏道具：ユミナの日记；地图右上角向下4格向右1格，隐藏道具：巨兽ロコンの骨；地图最下方的水池右一格隐藏道具：メブルの果实

第2部分要求TNV名声高于一定数值，20以上就可以了，否则会直接结束B30。左下都市解放后胜利条件变更为蛮王击破，敌人出现在地图右下。中间的集落需要スターダスト和沙の蔷薇换道具。

BOSS左边有隐藏道具：太阳のオーブ

注意没击破守护神之前，敌人处于HIGH状态并且每回合恢复士气。

敌人装备：くるみパン ゴーレムスーツ ド派手なターバン

BATTLE FIELD-31

胜利条件：敌BOSS击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死キリエ战死，NPC战死

可以使用的卡片数：14

出场人数主角2人+2人

骑士NPC实力强劲，不会有危险，并且每回合有炮击支援。后方没有什么隐藏道具，直接杀过去找BOSS就可以了。击破后胜利条件变更为大司教探索，将骑士移动到左上的教堂。这时绯雪姬再次出现，并每回合出现一个部下的增援。

占领教堂后胜利条件变更为左下BOSS击破，敌人的骷髅在白天会睡觉，趁白天的时候击破他们吧。

开始的集落用カゴの中の白い蝶换幸运のタリスマン，基本上全部的集落都要求一定的名声才能进入。

上方集落能得到七星宝剑；中间的祈祷所用どくまむし和巨獣ロコンの骨制作ラカンの秘药；BOSS附近的集落，夜晚才能进入的魔女馆用朽ち果てた剣和マナストーン合成マジカルソード；魔女馆右2格水中有きらきら金货；左上集落根据TNV得到不同的道具，女性限定在傍晚得到黄昏のヴェール，要求TNV高。TNV低时，ダークマター换ダークセイバー。

BOSS城右边的集落是少女ユミナ的家，将她的日记还给她可以得到报酬童话的假翅膀

要点：身上不能拥有道具：ドクロ石这个道具，否则任何地方都进不去。

敌人装备：ジャックハンド ジュエルロッド

BATTLE FIELD-32

胜利条件：敌BOSS击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死キリエ战死，NPC战死

可以使用的卡片数：14

出场人数主角2人+2人

中间被水包围的小岛有隐藏道具香蕉；中间架桥左3格处的果树园内也有隐藏道具。下方的炼金术士屋可以将星屑の沙石计和ロストマテリアル炼成，要求TNV24以上，炼成的道具随着游戏的进行变化。

注意骷髅会放毒，左边部队会使用石化攻击，GEN低的就不要上了，像男主角这样不会中石化的当然是主力。

左边击破后胜利条件变更为教会死守。一开始不要去招惹他们，让骑士去顶住敌人的皇骑士，因为道路狭窄他们无法连携。如果把女武神引过来就不好办了。等女主角到达目的地之后胜利条件变更为焰帝击破，这时候再进行反击。

战斗结束后入手卡片：メデューサアイ

敌人装备：风ヲ切裂ク苍ノ爪 圣书 禁忌のロザリオ バーニングサン

CHAPTER6：グラン·センチュリオ

BATTLE FIELD-33

主角一人的战斗，本章的敌人是黑蔷薇（选他的话是白蔷薇）+2个骷髅（2个石头人）

可以使用卡片：12张

女主角开始就处于HIGH状态，士气每回合恢复。所以没什么好担心的一口气冲过去。

隐藏道具：开始处向左2格下1格：オリハルコン、地图最右边有禁断の果实

敌人装备：白蔷薇のクレスト OR 黑蔷薇のクレスト。注意没有偷窃，事先要看看女主角的LUK是否很高，否则就装备道具补上吧，或者祭出必定掉道具的装备。

本战想败都很难。

BATTLE FIELD-34

开始时获得卡片ジハード

剧情与女武神阿基娜战斗。攻击时蓄满力一个必杀。KO。

女主角剧情转职，转职后追加能力ACE限定无视（卡片必杀发动要求的领队武器无视）异常状态无效化，并且没有惧怕暗黑属性攻击的不良能力。

敌人装备：リヴエンジャー

CHAPTER7：龙の眠る最果ての地へ

BATTLE FIELD-35

胜利条件：正门突破（军神击破）

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

出击：主角+4人

可使用卡片：16

本章的胜利条件是骗人的，与敌人发生2次战斗后就会进入第2阶段。敌人的骑兵队连携过分且不败（女主角的无敌卡还是可以打动的，一个人单挑一个队

伍都行，不过敌人士气最低为 1）

用骑兵穿越敌人来到最右上角可以得到泥つきの不发弹。右下的集落用持剑的角色进入可以オリハルコン打造圣剑エクスカリバー，用黑蔷薇（白蔷薇是不可能得到这个道具的）エレメント和世界树の枯れ枝制作：エレメントロッド

敌人装备：マルスの大盾 フォーミュラー

BATTLE FIELD-36

胜利条件：旗帜处到达

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可使用卡片：10

本章乃挨打章，敌人依然是无敌的骑兵团，男主角和刺客每 3 回合移动一次（夜晚才可以移动）。到达地方后战斗结束。

上章如果得到了マルスの大盾，本章军神就没装备，否则就是マルスの大盾

BATTLE FIELD-37

胜利条件：水门到达

失败条件：。

可使用卡片：9

走到第 3 部分遇到敌人暗杀部队，战斗胜利条件改变为队长击破。注意敌人的暗杀部队会特技暗杀队长，而且敌人的 TEC 很高。主角的 GEN 不高与 4 大星 1 小星的话就吃吃补品吧。

追了一回儿，格里风骑士キリエ赶到，这时候击破敌人队长就不成问题了。

城标志下一格有隐藏道具山葡萄，结束后胜利条件变更为 5 回合内水门制压。

敌人装备：カルネージクロー

BATTLE FIELD-38

胜利条件：全军邻接

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死キリエ战死

可使用卡片：17

击破女武神队去右上角有隐藏道具湿った不发弹，中间的单独地区有隐藏道具スナイプクラス。

夜晚来到左边的水边地形中有隐藏道具ドゼウ，人鱼 MM 装备ガラスのビン的情况下，得到后移动一次就能和ガラスのビン组合成ビン中のドゼウ，否则就是干からびたトカゲ。干からびたトカゲ长期不食用就会变成腐ったドゼウ。

部队合流后胜利条件变更为敌全灭

将绯雪姬击破后占领城市，军神下令修罗门开门，这样就可以与他们战斗了。

炮台右下一格有隐藏道具：穴の开いた不发弹

无敌女主角加猛男男主角 = 清场，完全可以一战不败。

敌人装备：ビーズの腕轮 グランドクロス 本章可以击破尤蒂从而得到她的フォーミュラー

BATTLE FIELD-39

胜利条件：军神击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死キリエ战死

可使用卡片：12

出击人数主角 +2 人

右上的门右上一格有隐藏道具：アイテム图鉴。

清理完 BOSS 附近的杂兵就祭出女主角的无敌卡吧，BOSS 处于 HIGH 状态，每回合都会自动恢复满士气，让格里风骑士，男主角和女主角上吧，或者骑士装备上杀骑士枪，一回合灭之。

终于的军神战死，本章结束。

战斗后从キリエ那里获得卡片：マントラップ

敌人装备：名马ワードナ

BATTLE FIELD-40

胜利条件：ロナリス城占领

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可使用卡片：8

出击人数主角 +4 人

敌人这次全是民兵。实力很差所以很轻易就能解决，即使敌人持有的是复活士兵的卡片。

中间水中最左边一格有隐藏道具エンゲージリング。

几回合后左下角出现敌人增援绯雪姬，处于 HIGH 状态。

地图最左上角的锻冶物能改造武器。他要某一件武器打造成ナマクラソード，每次玩都不同

第 2 部分，左上 BOSS 下 1 格右 1 格集落得到苍のりんご 左下的集落用きらきら金貨换邪眼。隐藏道具エンゲージリング处下方的集落用エンゲージリング换絹織りの頭巾。

敌人装备：希望のロザリオ ライオンハート 黑ネコの耳饰り

BATTLE FIELD-41

胜利条件：敌全灭

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可使用卡片：全部

出现新的毒沼地形，每回合只能移动 1 格，并且会受到士气伤害。以前应该曾经得到过泥沼伤害无效的装备或者飞行移动的装备，有的话就装备上吧。建议装备上恢复士气的装备。

绯雪姬主动出击，我军尽量快速赶到左边的荒野，利用有利地形战斗，以女主角为主。击破后，绯雪姬エミリオ战死。

夜晚在地图中部下方的集落用全部的不发弹交换道具。根据不发弹的收集数量决定给予的道具。如果收集齐全部的不发弹，给予的道具是ハイパードリル，或者是ギロチンカッター

左下集落右 3 格向下突出的泥沼地中有隐藏道具フレースヴェルク；正中上方敌人堵住的集落，派人进去会被村民扔鸡蛋，所以得到了道具鸡蛋壳。

装备邪眼后可以在地图最下方（要穿越毒沼泽）找到恶灵の咒符。

敌人装备：ブラックマリア

CHAPTER8：ブロンキア决战

BATTLE FIELD-42

胜利条件：门前敌全灭

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可使用卡片：9

开始时剧情，被炮轰几回合キリエ就会出现，并且自暴。敌大破。这时就可以攻破凯旋门了。敌人只剩几个杂兵，很容易对付了。

隐藏道具：右上角独立的一格向下数4格：グリフォンの羽根

敌人装备：サザンクロス

BATTLE FIELD-43

胜利条件：女武神2人击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可使用卡片：10

注意敌人分2个部队离一个部队较远的话他们不会行动，否则被他们夹击可不是闹着玩的。地图最左上角有隐藏道具：はぐれドラゴン

注意打倒任何一个女武神，另一个都会撤退。并且胜利条件变为击破她，她变成HIGH状态，每回合恢复满士气。将杂兵清完后用强POWER卡一口气将BOSS击破吧。

敌人装备：ブルースティング レッドクリムゾン

BATTLE FIELD-44

胜利条件：焰帝击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可使用卡片：10

基本上一开始就会与焰帝对上，所以祭出强力卡吧，焰帝不会恢复士气，但是我军如果全体能力不强很容易被连携拖累，尽快打出一个空格让女主角赶过去顶上。

击破BOSS后胜利条件变更为女武神击破。

几回合后焰帝再次出击，注意队伍后方不要被他的皇骑兵偷袭了。

击破女武神后胜利条件变更为焰帝击破，但1回合后魔龙觉醒，焰帝变身，我方每回合受到火焰伤害士气。

所以要尽快击破他。虽然有HIGH状态，但是士气只有6000多，GEN也非常低。

隐藏道具：左边投石器右一格：メサラの石版

敌人装备：イフリートレイン；上场战斗先击破哪个女武神决定这章的装备；首先击破ルシエナ，那么アギナ就带着エンドオブエイジ出场；反之是ルシエナ带着ミストルテイン出场；焰帝再次出击时带着サラマンドラ

BATTLE FIELD-45

胜利条件：焰帝的野心打破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可使用卡片：3

出3张强力卡追杀就是。

敌人装备：プロミネンス

本处如果不管焰帝，让他进入深渊，那么就会迎来第1个结局，魔龙复活。

CHAPTER9：バトル·オン·ザ·レクイエム

BATTLE FIELD-46

胜利条件：キリエ击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可使用卡片：7

キリエ击破即可，得到少女的泪。

BATTLE FIELD-47

胜利条件：堕天のネシア击破

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可使用卡片：9

中间的湖中有温蒂妮一族一直在寻找的转生石。

在有ハイパードリル的情况下，到地图最右边奇怪的地方连续3次，掘得ファンネリア

BATTLE FIELD-48

胜利条件：？？？

失败条件：ミラノ，ユグドラ战死

可使用卡片：16

出击人数主角+3人

本章可以选择结局：

1，听从天使的话将主角移动到上方城，封印圣剑后得到一把杖。结束。

2，与天使发生战斗，将队员移动过去攻击她即可。

注：天使有AS护盾敌突击，必杀等均无效，本章一定要派遣3名强力角色，事先恢复好士气（最终章了，有道具就奖励掉吧）围攻BOSS，一回合能打掉她2000左右的士气，她的士气为20000（？？？？显示，9999以下也是会显示的）缠斗了N久士气降低为1时，祭出女主角的无敌卡秒杀。注意卡片数量有可能不够，所以有打这个结局的觉悟的话一开始就用上移动较高但POWER不高的卡冲过来。





星之海洋初次启程

中文名：星之海洋初次启程	ISO容量：708MB
原名：Star Ocean : The First Departure	
厂商：SQUARE ENIX PRODUCTION I.G / TRI-ACE INC.	游戏类型：RPG
发行日期：2007.12.27	版本：简体中文
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：http://www.eternalsphere.com/so1/	

评分 7.9



游戏简介：

本作是 SFC 时代的 48Mb 大容量 RPG《星之海洋》的重制版，PSP 版的游戏角色完全由日本知名的动画制作公司 Production IG 进行重新制作，此外游戏中新加入的开场和剧情动画也全部由该公司负责制作。

重新制作的游戏不但加入了全新制作的动画，并且将战斗系统根据登陆 PS 的系列第二部作品进行了大幅度的调整。此外游戏将使用全程语音，让玩家能够更深切的感受到角色的情感变化。

STAR OCEAN
宇宙历 346 年
以未知的力量为开端，一个新的时代开始了
这是神的旨意？
又或是被命运所捉弄？
无论如何——
穿梭在宇宙中的冒险已经展开！

操作键位

作为一款 rpg 而言，操作方面自然没啥难处

通常键位

遥杆子 / 方向键：人物移动
□键：世界地图下引发 PA
X 键：取消 / 按住后步行状态
△键：呼出菜单
○键：确定 / 调查
L 键：世界地图状态转动视角
R 键：世界地图状态转动视角

斗中键位

遥杆子 / 方向键：移动
□键：切换锁定敌人
X 键：取消 \ 切换使用角色
△键：呼出菜单
○键：决定 \ 攻击
L 键：必杀技 1
R 键：必杀技 2

■前言

刚接触这款《星海》初代重置版立刻让阿乐心头为之一颤，这并不仅仅是重拾旧爱的感动，同时也夹杂着欣喜，与惊讶的感情。

■剧情流程

クラトス町在自警卫团所内三个从小一起长大的小伙伴ラティ，ミリー和ドーン打闹了一番后，出门执行警卫队的巡逻任务。

在村子里随便转转，把宝箱捡了，现在还不能在村子里的商店里买东西！转悠完了后就回自警卫团所的房子，在门口就会发生事件，有盗贼来袭，击败两队盗贼后就会出现盗贼头子。



晚上大伙闲聊一番就可结束这忙碌的一天。

クラトス町。

第二天起床后，控制ラティ前往自警卫队团所，在门口遇见ミリー，进入团所内与所长寒暄一番后，就可以开始今天的巡逻任务了，此时可以出村在外面

练练级，在ラティ的家中可以休息。转悠了一番后回团所，会看见村长在烦恼，一看原来是不远的クール村的村民染了奇怪的疾病，希望能够得到クラトス町的救援，而我们三位小伙伴就需要到メトークス山顶去采取治病的药草……

而就在此时，ミリー的父亲マルトス突然出现，并要求自己来执行这个临时特殊任务，因为メトークス山很危险的关系，父亲不希望自己心爱的女儿去冒险，说完之后マルトス就紧紧地出发了。而直到等到了夜幕降临，マルトス也没回来，甚至过了两日之后，マルトス还是没有归来的消息。

ラティ起床之后就听到门外ミリー和ドーン的争吵，ミリー担心父亲的安危已经沉不住气了

而就在此时，突然来了飞鸽传书，信中写明，原来クール村的奇病是非常厉害的传染病，マルトス也不幸感染上了这传染病。

一看到这个消息，ミリー就立即头也不回的跑出了村，她的目的地一定是クール村，ラティ和ドーン立即追了上去……

从村子出来，沿道路往北走，在桥上会发生事件，ドーン似乎有些不适。

一路北上就来到クール村

クール村

一进村口就可发现急匆匆的ミリー，而村子里的人们似乎都因传染病被石化了。

先在村子里搜刮一番，再进入右上方的房内就可发现ミリー个她父亲，因为传染病的缘故マルトス不希望ミリー的靠近，并要求ラティ和ドーン将女儿带回町去。



夜晚，ミリー想要悄悄地独自一人前往メトークス山顶采取救助父亲和村民的药草，但却被看透她心思的ドーン发现了：

“我，最讨厌看见的……就是你那悲伤的神情，我对你……”告白的话即将说出口之时，ドーン却突然因为一阵剧痛而蹲倒在地。

看见ドーン痛苦的样子，ミリー立即去将ラティ叫醒要求帮助……“每次遇见困难的时候首先想到的名字就是ラティ吗……”ドーン看见此景不禁自嘲道……

到村北的出口与ドーン会合，然后向メトークス山出发，从クール村西北的出口离开再向北前行就可进入メトークス山

メトークス山

沿路前进，在爬上一个山坡解决掉两只虫子フェルウオーム后，突然ドーン再次出现了不适……原来ドーン也被传染病所感染了，但他还是坚强的要求同行一起去取药草。

当好不容易爬上山顶，药草近在眼前之时，这时突然从地面升起一阵耀眼的光芒之后出现了两个着装奇怪的一男一女。

对话中得知他们名字分别叫ロニキス和イリア（2代男主角的父母），而他们是来自于遥远的星球来帮助ラティ们的。

与イリア他们敌对的势力レゾニア违背了『未开惑星保护条约』，来到这个星球进行破坏，也正是他们散播病毒让村民们受到感染。

因此普通的药草并无法治愈被感染的村民，ロニキス的同伴们也正在调查治疗的方法和研制特效药……



战舰カルナス

对话之后，为了寻求救助方法ロニキス和イリア让ラティ一行传送进入了他们的母舰，并给病情恶化的ドーン进行治疗，交待完毕后ロニキス要求イリア带着ラティ和ミリー在舰内随便转转……

接下来可以利用传送阵在舰内到处逛逛，去任何一层之后返回 3F 就可发生剧情，出现了两只フェルウオーム虫子，消灭掉之后。

イリア对于ミリー使用的治愈魔法感到很惊奇，不过ミリー和ラティ对于イリア所使用的高科技更是唏嘘不已。

对话完了之后回到医疗室，从医生的口中得知，原来ローク人虽然体质与地球人没太大差异，但是血液组分却大大地不同，虽然地球的医疗水准非常高，但若果没有宿主血清的话还是无法给予治疗

事后应ドーン的要求将ドーン传送回了他的家，ドーン将自己妹妹心爱的音乐盒交给了ミリー后最终话未说完就被石化了。

逝去悲伤，ラティ发誓一定要将ドーン治愈。

回到战舰カルナス后众人准备返回地球，然而就在此时，突然从外飞来レゾニア的战舰，并要求与地球军议和休战。

原来除了地球军和レゾニア势力外出现了第三势力的威胁，强大的技术与战力竟可将一个惑星轻易粉碎。

而当被要求提供宿主血清的时候，レゾニア一方却说无法办到……

原来造成此次石化传染病的是 300 年前传说中的与魔王的大战中残留下的病原体，而为了避免更多人受到感染，不得不对ローク星进行封锁隔离……

现在ローク星被联邦所封锁，イリア为此感到非常的抱歉。

但为了帮助ラティ一行ロニキス却打算冒险通过遥远过去拥有超文明的惑星ストリーム上的タイムゲート回到过去的ローク星将魔王アスモデウス的血液拿到就可制作石化病的解药了。

クラートの村

虽然回到了 300 年前，但ラティ和イリア却与先行一步的ロニキス和ミリー失散了。

因为イリア的服装太过“显眼”的缘故，ラティ得在村子里帮她找到一身合适的服装才行（选项影响好感度，请关注以后的专门研究帖）。

获取衣服可以去右边的杂货店花 10 元钱买或者去右上方的老婆婆家对话得到她女儿年轻时的嫁衣，我选的后者不过貌似小了些。

之后从北边出口出村前往ホット町（此时虽没装备但应付地图上的杂兵还是没问题的）。

★从现在开始就可以在村庄城镇前按□键进入 PA，PA 可以发生很多隐藏剧情也可以获得收取同伴的各种情报以及引发各种影响好感度进而影响结局的事件。

★从 PA 离开之时也能得知下一个目的地的地点，但 PA 本身对故事主线没任何影响。

PA：与イリア对话可以发生对话剧情

ホット町

在村口看见了一个面容“狰狞”的大哥好像跟武器商人争吵什么（在宿屋里可以再看见他）。



在宿屋右边的桥上可以遇见迷路的旅人ラドル，他会问前往ポートミス町的方向，回答向北即可。

之后到桥右边的道具屋里与老板对话选择第三项打听消息再选择第一项仕事就可接受老板バダム的委托——前往ポートミス町的武器屋取一样道具，以此即可获得进入ポートミス町的通行证。

之后一定要去左边的スキル屋那里买技能，TRI-ACE 的 RPG 游戏特点就是有这个スキル系统，星海的较北欧的要复杂许多：

主要是不同人物会影响技能的迅速习得的问题，SP 点数只有升级后会固定获得一定量，所以不要乱升，技能的效用以及附加能力点数写的很明显，前期优先升根性，这个务必最早升满，因为可以减少升其他技能耗费的 SP 量。

在习得感觉 3 后就升努力，将超级特技开眼习得并打开，如此可获得更多的 SP。

而有些技能升级途中甚至可以获得非常重要的合成道具，详细的请看日后的总结资料。

因为没武器的缘故所以要到村入口处的武器商人处买武器，正当想以半价买一把东方的名剑之时，刚才在村口看见的那大哥突然冲出来并一拳给奸商打得不省人事。

之后再返回バダム的道具屋，剧情后刚才那豪爽的大哥シウス暂时加入队伍并获得通行证和 200 元的委托金。

然后就可从西北的出口离开村子了。

PA：在道具屋里可以找到イリア，对话选择第一项可以给她买礼物，去与店员对话一次再回来给イリア对话即可增加好感度。



メトークス山穿越メトークス山，可以在有山泉回复体力的地方练下级，此时经验值还是满高的，练到 12 级左右时就差不多可以下山了。

下山后沿路向北走即可来到ポートミス町

ポートミス町

先去寻找武器屋

如果先前在ホット町给旅人ラドル指路指对了的话，那么在钟楼右上边就可遇见他，他会给予回报的。



武器屋在钟楼上方的广场的右边，取得物品（一只巨大的バニ石像）后还可以顺道把装备买了。

之后就可以去港口西北方与海员对话，シウス会

问你バダム的委托怎么办，选第一项是回去完成委托，选第二项就是撕票。

撕票的话シウス会怒斥ラティ没有职业道德，然后自己准备回ホツト町，在此时还有一次机会留住他，之后可以直接跳过回ホツト町的剧情而开始讨伐海贼。

ホツト町。

回到ホツト町前往道具屋将石像给老板并获得600元的报酬。



出来后出现选项，先选择第二项可以打听到メトークス山附近的迷宫——废坑。

选择第一项请求一起旅行，那么シウス就会很爽快地正式加入队伍。

但如果シウス加入了队伍的话，那么之后就无法收入某个超级大叔。

如果想要超级大叔的话，在这里选择第三项就可放弃豪爽男，不过在之后的退治海贼的战斗队伍中就只有两名同伴会辛苦一点。

废坑。



入口在如图所示的地点，比较隐蔽。

初期这里的敌人显得太过强大（LV20+杂兵都绝对瞬杀你），还是以后来的好。

ポートミス町在港口的西北与船员对话，得知在前往アストラル大陆的海域上这段时间有海贼出没，选择第一项『退治してやるぜ』。

之后向左边的小船移动选择『海贼退治出发』即可出发讨伐海贼（出发前多买点药草）。

海贼のアジト游戏中的第一个迷宫，并不复杂，有些地面有油，在移动前要调整好方向。

先去1F右边搜刮宝箱，左边的GAS先不理会，直接下B1F。

在下方右侧按下机关将牢门打开下到B2F，进入一个门前有油的房间，干掉里面的一个壮汉海贼可以得到火打ち石。

之后返回有GAS冒出的地方，让ラティ在饰品装备火打ち石，调查冒出GAS的地方即可使用打火石了开辟隐藏的道路了。

先回1F左边开辟道路获得一复活药水，从B1F右边打开道路，先搜刮完之后再一路向下走来到B3F，先捡宝箱再前往左边BOSS的房间。

PS：在迷宫中如果药草不够用的话（其实20个HP,MP药应该完全足够了），可以让イリア习得调理，然后进行调理就有很大的几率开花。

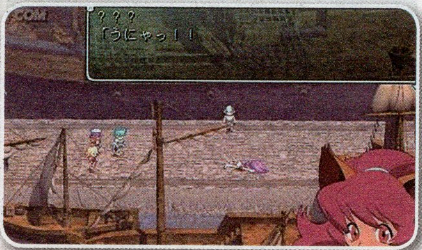
而有一杂兵敌人会掉壳物的，进行调理就有一定几率可以得到加HP30%或MP30%的酒了。



BOSS是个大壮汉，还有个小壮汉跟班，海贼头子HP有5000，如果是三人队伍的话，平均等级有LV15以上，基本上就没什么难度。而如果是两人队伍，LV18以上的话就可以乐胜了。

战胜BOSS后来到左边的牢房，先把牢房内的宝箱捡了，就可去救猫女了。

但是猫女MM似乎并不信任我们，不过我们也不能丢下她不管，刚回ポートミス港猫女MM就开溜了，还很不小心地呜喵的萌摔了一下，把笛子『オカリナ』掉落了，赶紧捡起来，日后大大有用的……

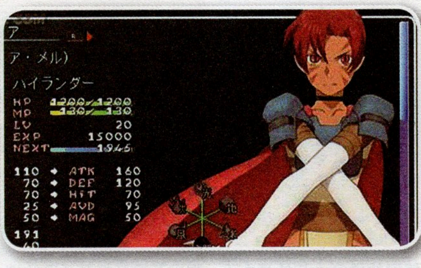


オタニム町

退治海贼后与船员对话即可免费乘船来到アストラル王国了

『如果没有收取シウス的话，那么下船后在这里即有一名同类型的近战女性角色フィア暂时加入』。

正在商量怎么寻找ロニキス之时，这时来了位骑士样的女子，对话后得知原来是アストラル王国的骑士——フィア。



为了保障ラティ一行的安全，她希望暂时加入队伍同行至アストラル城下，在这里出现选项，选择第一项接受请求，选择第二项的话就是拒绝残念了。

此时可以花每人 30 元乘船来回于两大陆了。

在城镇里转转买点东西就可以离开了。

出城后沿路朝南前进，即可来到タトローイ町。

タトローイ町

进入城后フィア告知可以需要通过乘船过运河前往アストラル城下，然后就回骑士队去了。

在城镇左边是アストラル洞窟，也可以通过这里进入アストラル城下，但怪物等级稍微有些高，如果想要练级可以从这里通过，不想战斗的话可以从右边的港口乘船。

在宿屋右边有个女孩会跟你玩 600 元一次的 RPG 游戏，还满有趣的哟。

在正上方是斗技场，可以在这里进行挑战并获取奖励，而 C RANK 的奖励有『七星奥义书』，等级 LV40 左右的话就可以乐胜了





如果之前没有收取シウス作同伴的话，那么在这里就可以收取某超级大叔アシュレイ了，条件如下：

1. 先去斗技场观众席的左边与之对话
2. 让ラティ和イリア分别进行斗技场的挑战并胜利（H RANK 就行了）

接下来再前往港口的话就可遇见大叔了，互相了解之后大叔会要求加入帮助ラティ，选择第一项就可让这魔界大战中的英雄加入了。

★大叔直接一来就学会了皇龙奥义和四圣兽奥义，而这也是让男主角习得皇龙奥义的必要条件。

★走大叔路线的话就只有乘船到アストラル城下（接下来的攻略走的大叔路线）。

アストラル城下

乘船来到アストラル城下之后会发现通过アストラル洞窟前来的フィア，而她一眼就认出了大叔アシュレイ，原来フィア是大叔昔日好友ライアス的女儿（养女），寒暄几句后フィア就会带领大家到ライアス的豪宅里投宿（对话中还可得知，原来シウス是ライアス的儿子，フィア的大哥 =v=），之后在宿屋里可以选择就此休息了还是出去在城里打听下消息。

选择出去转转的话，在一楼的右边房间前可以听到ライアス和アシュレイ关于シウス的谈话。

在城下和アストラル城里随便转转后就可回去休息了。



晚上正当三人在一起谈笑风生的时候，突然听到隔壁传来了刀剑声，赶过去一看，不可思议的一幕映入眼帘——フィア竟将ライアス暗杀了，为了弄清事实真相众人立即追了出去……

★根据之前收的同伴的不同，或者没有收大叔与豪爽男，在这里的剧情会有所不同。

アストラル洞窟出门向右走会发现フィア朝アストラル洞窟的方向逃去了，接下来追入アストラル洞窟。

在洞窟门口的石像调查可以回复 HP 和 MP，所以不妨在这里练练级，我是练到 27，8 的样子开路的，迷宫很简单，搜刮一番向下走到了第二个记忆点的时候，先向上走，搜刮物品



这里需要反复拨几下开门，不过中间那门是回到初始的门口，再回记忆点向下就是 BOSS 战了。



询问一番，原来这个フィア是魔界来的刺客假扮的，蜘蛛女，HP=10000，弱火属性。

如果之前练了 10 来分钟的级的话可以乐胜。

干掉魔界的刺客后，大家得到了城主的褒赏（有奖励 SP200 点），而ライアス也脱离了生命危险。



回到房间与フィア谈话时会提及到シウス，这时出现选项，选第一项不保持沉默，这样就可解开フィア对シウス的误解。

之后谈及前往哪里的时候，フィア会告知パージ神殿的存在，而在这里可以选择是否前往パージ神殿调查，选第一项前往パージ神殿。

タトローイ町

乘船回タトローイ町以前往パージ神殿

PA：进行 PA 的话可以看见大叔沉迷于 RPG 游戏里不能自拔。

从タトローイ町出来后沿路朝西再在岔路处转向北走通过一个叫ハイランド洞窟再往外走一点点就可以看见パージ神殿了。

パージ神殿

先进入看得见的那个神殿，在里面左边的房间内有一宝箱，从右边的门进去，在进入转角处的某个房间，拨动开关就可打开外面左前方的门，进入左前方的门内调查烛台可以获得 50SP。

之后从神殿出来，向神殿的右方前进，在悬崖边就可进入一块山地并引发剧情。

正当大家在寻找フィア口中的隐藏入口之时，一位有翼人突然飞来，交谈得知他叫ヨシュア（终于有除主角以外的帅哥啦）。

然后在ヨシュア的带领下找到了隐藏的门扉，在



传说的勇者大叔的蛮力下，把巨石移开打开了通往神殿的真正之门，而ヨシュア表达感谢之后即先行一步进入了神殿之中。

进入神殿后先从左前的门进去拨动开关打开外面右前的门，从右前的门进入后，转右进入某房间内调查两边的烛台可以分别得到 50SP。

之后向前，在一个有许多彩色球体的房间中，先去碰绿色的球转到右上的平台开宝箱，再碰蓝色的球到左上的平台继续前进，进入通道先向下前进在某房间内调查两烛台可分别获得 50SP。



回头进入一房间内发现先前的美男ヨシュア被壮汉毒打，赶紧救之，剧情后得知ヨシュア原来是为了获得生死不明失去联系的妹妹的消息而来求『真实之瞳』的，之后即暂时加入队伍。

在接下来的房间内，先去碰绿色的球开宝箱，碰见红色的球的话会进入战斗，黄色的球会回到房间门口，避开所有的球进入左边和右边的门内，在尽头的房间里拨动开关，返回碰蓝色的球，通过打开的门即可继续前进，在这里可以存盘。

接下来这个房间就更复杂了，碰其中的一个蓝色球，几次传送后可获取平台中的宝箱，鉴定出来是风暗属性属性减半的饰品，之后到地面再碰黄色的球，传送后碰右边黄色的球，传送后再碰左边黄色球就可传送到前进的门口了。



接着前进，在下个房间会进行BOSS战，四个突然钻出来的怪物包围了，每只HP=4000，光强暗弱，全程圈键解决之。

来到神殿的最深处，出现了三个漂浮在空中的MM，并且她们竟然知道ラティ是穿越时空封印前来的异界者，从ヨシュア的口中得知她们乃是这个世界的原住种族『ルーン』，从三位『ルーン』的口中得知ロニキス和ミリー的位置在被铺满红叶的地方，大叔的第一反应就是ヴァン王国，之后作为约定，三位『ルーン』希望不要再来扰她们的安宁并将大家传送出了神殿……



在门外大家商量去哪里（选第一项），大家决定前往ヴァン王国寻找ロニキス和ミリー，而之后ヨシュア则打算离开，选择第二项阻止他，交谈之后选择第一项希望得到他的力量，那么ヨシュア就会正式加入队伍了。

★说明下纹章师的作战设定，ヨシュア的默认为回复优先，将作战设定为第二个战斗有利的引导，再在必杀设定里设置两个魔法激活，他就会在战斗中使劲放魔法攻击了，并且也会及时地施放回复魔法。

トロップ町

当进入トロップ町的时候，发现从空中突然坠下了一陨石，从方位来看，应该是掉落在了ムーア大陆上了，而ラティ也反应过来那就是300年后村子旁的星之船遗迹来源。之后出现选项，是否前去调查陨石，选择第二项前往调查，之后就可去トロップ町。

的港口乘船前往ポートミス町。

从ポートミス町出来移动前往最初的クラートの村北的事发地点。

废坑途经的废坑迷宫现在队伍的平均等级应该还不足以挑战，尤其是没防石化的饰品极其容易被全灭。

在废坑里这里的杂兵敌人经验相对此时来说都非常高，剧情时我经过这里时除ヨシュア外三人LV33，随便战了两场经验值6000+。

现在虽然还不能挑战，不过可以练练级，就在门口转转好了，打那蘑菇，遇见具有石化攻击的盗贼样的杂兵就逃跑。

坠落现场

在这里发现了坠落的宇宙飞船，但这船的外形既不像是地球势力的，也不像是レゾニア军的，难道就是レゾニア军所说的第三势力的吗？



留下种种疑问，大家继续前进

原路乘船返回トロップ町

トロップ町

返回トロップ町的港口后与上面的船员对话即可乘船前往エクダート町。

エクダート町在这里可以习得感觉3，如此就可习得技能努力了，继根性之后这个也是优先修满的技能，可以降低LV UP的经验值的同时，同时也可以习得修行特技了，进而可以习得超级特技——开眼，之后升级就可获取更多的SP。

出城的时候ヨシュア突然想起，当年自己被丢下悬崖的时候出手相救的恩人，其实就住在离这里附近的エクダート山中，希望过去看望一下



★如果队伍中没大叔的话，在这里下船后即可遇见ミリー，之后前往宿屋找到她剧情后即可归队……

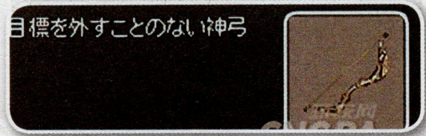
从城中出来后先向右边走，在山后有一条道路可以进入エクダート山。

エクダート山中



爬上山即可到达ヨシュア的恩人的家，交谈中得知最近森林中魔物增多了，让老人很困扰，选择第一项帮助他退治魔物。

之后上山退治森林里的魔物，基本上就三条分支，注意看清路就行了。几乎每个场景都有闪光的地方可以捡到药草，还有些场景有宝箱，里面是目前很难买到的ヨシュア的装备



退治完成后回去给老人报告，老人会送给大家一把攻击力 400 的弓。之后下山沿路向西侧走来到イオニス町。

イオニス町



进入イオニス町就会发生剧情，看见了舰长ロニキス和一蓝发名叫マーヴェル的美女正与一骑士对峙。

从对话中得知マーヴェル的双亲和哥哥似乎被这个绰号为真红之楯的人所杀，但真红之楯似乎并不承认这件事。

几番交手后双方实力差距似乎非常大，真红之楯没有还手并离开……



而好不容易再次相遇的几个人，决定在酒吧里好好聚聚，不一会儿酒量不行的ラティ和イリア就醉倒不省人事，而通过与大叔的交谈得知真红之楯其实是他昔日魔王大战时的战友，因为某次调查事件，被乱了心智，才会变成那样……

了解了事实真相的マーヴェル决定加入队伍一起去探索真相，次日ロニキス和マーヴェル即可加入队伍……

★マーヴェル无论走豪爽男路线还是大叔路线都会加入的……

整装待毕后，大家即向着ヴァン王国前进。

出镇后沿路向南再转北走，即可到达ヴァン？イ？イル城下町。

ヴァン？イ？イル城下町

进入城后大家决定去见ヴァン王国国王，在传说的勇者大叔的威名下，得到了国王的接见，与国王交谈之后，需要通过国王安排的试炼。

不过在试炼的过程中是可以随意出入城的，还是先去将城堡左边搜刮一番吧。注意在这里已经可以买到全部技能了，一定要买齐。

试炼の洞窟先从中间的门进入，左右两边的道路分别可取得一宝箱（有防石化的饰品）。



接着从正上方的道路前进，在一个有很多小房间的场景内，依照石碑上标示的月亮的形状，然后把亮的想成黑的，把黑的想成亮的，以这样相反的形状去依次拨动对应房间内的开关即可打开道路。

简单点来说：7 个房间内的门从左到右的顺序值需『○×○−○○×』将圈的房间内的开关按下即可打开了。

如果只是按照上面标识的形状开对应门内的开关的话，只会将中间满月的房间门打开，里面也只是哑谜提示而已。



接着下去就会碰见 BOSS，一只地鸡，HP=18400，轻松把它灭掉然后做成串烧吧。

通过试炼后国王会告知如果要打开前往魔界的门必须先集齐这个世界上四个国家的エンブレム并前往神殿获得真实之瞳后才行，之后国王会给予我们『ヴァンエンブレム』并赠予我们『四圣兽奥义书』，在宿屋中休息之后就可踏上收集各国エンブレム之旅了。

出城后沿路向北走，通过关所再通过ヴァン？イ？シルヴァラント洞窟后即可来到被冰雪覆盖的シルヴァ

ラント大陆……

沿路向东北方向行进，途中的岔路可以前往被隐蔽在雪山中的小村庄ドゥルス町，不过进去也并没什么事做。直接前往东边的シルヴァラント城。

シルヴァラント城



进入城内即可发生捡到纸飞机的剧情，之后即可找到失散的ミリー，小两口再度相遇好开心，之后ミリー归队……

然后前往城堡求见国王，通过国王的口中得知在城中港口乘船可以方便地通往各个大陆的港口城市（从此后各个大陆的港口都互通了），而在在附近的无人岛即是魔界入口的存在。从国王那里得到シルヴァエンブレム后即可离开。从城东的港口可以乘船前往ムーア大陆与アストラル大陆的港口城市。

此时可以自由的前去收取最后的同伴，若要收取猫女的话则要乘船回ムーア大陆的ポートミス町，再翻过山回到最初的クラートの村进行 PA，之后会看见ミリー和イリア围在一只可爱的小猫前。

先跟ミリー对话给猫咪取名，选第三个ペリシー的话猫咪就会喜欢，然后把之前捡取到的『オカリナ』装备在饰品上，再对着猫的方向按圈键，剧情后猫女ペリシー加入……



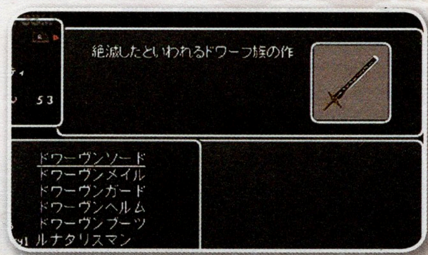
（这里的剧情很有趣哦，猫女真是可爱！）



而要收取功夫变身男的话则去タアストラル大陆的トローイ町在队伍仍有缺位的情况下于斗技场中战斗，第五场即会有某男ティニーク乱入，战胜他后ティニーク即可加入。

★要想加入变身男的话，此时队伍的成员要在 6 人以下才可以，并且只有 D RANK 才会乱入，并不限定为男主角挑战，其他成员也可以的（以下走的猫女路线）。

PA：途经ホット町时进行 PA 的话可以看见イリア和ミリー在说感情上的烦恼与秘密，废坑此时队伍应该平均等级 LV40 以上了，由此即可开始挑战废坑了，并且此时来看废坑里怪的经验值还是非常丰富的。



在此迷宫内主要是可以获取一全套男主角用装备（如图），地属性的，还是不错的，分别在迷宫的各个宝箱里，有的需要鉴定，而武器剑在 BOSS 身后的宝箱里。



迷宫并没什么难点，许多场景里都可以挖矿，BOSS 的位置在最右边的深处。

BOSS 是只肥兔子，HP=45000，基本不难灭之。

PS1：迷宫里具有石化攻击的盗贼虽然经验值低，不过灭掉有很多钱（一组 10000+），而那地属性的蘑菇杀掉有很多经验（一组 6000+），我进来时 LV42，出去就 LV53 了……

PS2：在后期大迷宫敌人很强耗费药草（尤其是 MP 药）很高的情况下，ファミリア特技（口笛，调教）就会很有用了，由ミリー来习满的话，可能 10 来秒的样子就可把东西买回来。

ポートミス町

去城中求见国王，大臣说因为宝物库里突然出现了魔物，所以拜托主角一行去消灭掉魔物。

接着大臣将大家带领到宝物库内，在宝物库里的

某些宝箱中可以获得豪华系的装备，对战斗帮助很大，不过完成魔物讨伐后要还给人家的……

在这里某个宝箱里可以获取『八卦奥义』，不要错过了，而如果收取了猫女的话，那么在宝物 B2F 的某个房间的宝箱里可以获取『ネコ奥义』，一定不要遗漏了。

之后到 B4F 遇见 BOSS，一个妄图独吞所有宝物的御姐，HP=54000，还有一批杂兵狼等，有豪华系的宝物支持，没什么问题，御姐会掉落不错的饰品——幸运的指轮。

战胜御姐后在后面的房间内可以得到一待鉴定的饰品，之后原路返回，大臣即会给予报酬（有 200SP），但同时会收回宝物库里的武器。

★突然想起来，在这里其实可以把豪华的剑与高级矿石进行合成了，如此不但可以获取更强的装备，而且可以也不用将剑还了。然后即可从ムーア国王那里得到ムーアエンブレム。



之后出城进行 PA，去城堡门口会遇见ペリシー，对话后得知ペリシー想要潜入ムーア城的宝物库，面对ペリシー的撒娇战术选择第二项妥协……进去后ペリシー会提及自己的同伴，原来就是上次道具屋托付的巴尼石像……

之后出城前往ホツト町进行 PA，在道具屋前与ペリシー对话，剧情后原本还是石像的バーニィ就会被ペリシー唤醒，之后获得『バーニィホイツスル』，使用该道具即可将バーニィ召唤出来，之后即可于大地图上快速移动并且不遇敌了，而且还可以直接通过大地图上的山或者洞窟（不过还是没星海 2 的バーニィ厉害，直接翻山越岭……）



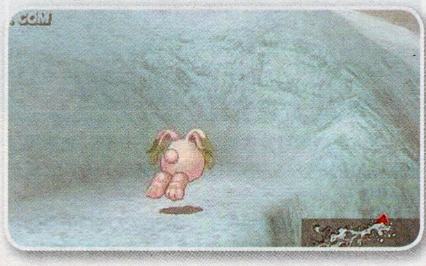
之后乘船前往オタニム町，再前往タトローイ町，从タトローイ町乘船或穿越洞窟来到アストラル城下町。

アストラル城下町

去王宫前拜见国王，在フィア的带领下去见那仿佛吸毒变成人干的アストラル国王，这人干还跟我们打哑谜，剧情后获得アストエンブレム。

如此四个勋章就集齐了，但现在可以先不忙回去见ヴァン国王，可以先乘船回到シルヴァラント城，从シルヴァラント城出来后向东北的山路里走，在如图的位置前进即可进入旧異種族の遺跡，如果此时队伍等级有 LV50 左右即可挑战了。

旧異種族の遺跡



旧異種族の遺跡的地址在大地图上看不见的，具体在如图雪山前的位置向前移动即可进入。本迷宫某几个地方需要有先前收集到了各国的エンブレム才可通过，所以事先将四国的エンブレム收集完成后再来比较好。进入迷宫，B1F 右边可以搜刮宝箱，从左边向下行进，在有记录点的交叉路口：

向右前进的话，在 B4F 最深处即可发生エリス的剧情，在选项时选择第二项『それで気が済むなら……』便会发生マーヴェル自白事件，因为之前与大叔的谈话之中了解到真红之盾原来也是魔王大战中的牺牲者，那么マーヴェル便会决心回到自己的身体里与哥哥一起勇敢的面对过去，努力的活下去……之后マーヴェル消失，回到自己身体的エリス加入队伍。

★エリス的初始等级 50，全部 SKILL 需要重新学习。而且也从近战攻击型转为魔法型了，与她哥哥用的黑魔法属性不一样，但同样强劲，同时也会白魔法（相比下女主角那些魔法还真的有些鸡肋啊）。

十字交叉路口向左前进的话，在最深处即会遇见 BOSS，此 BOSS 各种属性的耐性都很强，装备无属性武器才能给予伤害，HP=45000，只有两招攻击方式，一个是从嘴里吐威力巨大的冲击波，还有就是冲撞攻击，击败它之后可以在之后的门内获得宝物，在最左边的门内可以获得『里樱花奥义』（イリア专用奥义）。

人物收集齐了之后即可去各个城镇进行 PA 看各种隐藏情节或提升好感度了。

『皇龙奥义』的获得方法：

1. 跟 SFC 版一样，与大叔的好感度要达到一定程度才行，不过大概就在一起战斗那么 100 来次就 OK 了吧。

2. 于ヴァン城发生 PA，在武器屋内找到大叔，他会问你问题的，我分别选择的是第一项『不停止地追求』和『将敌人击倒的剑的力量』，然后选择『是』

★必须要进行此 PA 之后才可进行雪城的 PA，这是雪城出现 PA 的前提条件！

3. 再次到达シルヴァラント城发生 PA 的话，那么在入口处大叔就会给你特别的指示，叫你到城里去找他，找到他后剧情后就可习得『皇龙奥义』了。

ヴァン？イ？イル城下町

前去见国王，剧情后国王要求我们前去パージ神殿，整装待毕后即可出发。从エクダート町乘船前往トロッブ町，再移动前往パージ神殿。パージ神殿按照上次前进的道路来到深处即可再度见到三位『ルーン』，给她们出示了四国的エンブレム之后即会被传送至パージ神殿的深层部。

パージ神殿深层部

先从正面前进前往 B2F，在深处的小屋里战斗，调查红色终端房间内的机关入手『セキュリティR』，回收红色门屋子里的物品之后返回 B1F，之后从右边的楼梯上去像左前进，在 B3F 有记录点的场景向右前进，在 B2F 将 3 个开关拨动即可打开途中关闭的 3 个小房间的门，进入有青色终端的房间内战斗，再调查机关入手『セキュリティB』。

之后一直前进前往 B5F，在最后的门前需要输入密码，这里就是那人干国王打的哑谜了，选择密码的顺序为『(4) き·ゆ·ち·う→ (3) ち→ (1) き→ (2) ゆ→ (4) う』,之后即可获得『真実の瞳』。

剧情后自动回到ヴァン·イ·イル城。

剧情结束后前往シルヴァラント城下町的港口乘船前往南西の無人島，从这里即可前往魔界。

魔界。アストラル城。

一进入魔界即会发生与真红之盾的 BOSS 战，战斗胜利后会自动赶回アストラル城再次发生与先前的蜘蛛女的 BOSS 战，剧情后得到两把『フォースソード』(ATK=1000 的剑)。

PS：将『フォースソード』与『贤者之石』合成的话可以得到 ATK=1600 的风光暗三属性的超强武器，再次回到シルヴァラント城下町从港口乘船前往南西の無人島，再前往魔界。

魔界。

沿路前进，在记录点后发生剧情，之后前往时空研究所。

时空研究所。

进入后从西走可以获得物品，向东一直前进再转南（在尽头的某红门处向下走有路的）即可到达深处，途中不要忘记搜刮那些宝箱，在记录点之后即会发生 BOSS 战，战斗胜利后再记录一个，往前进少许即会再度发生与魔王的决战，战斗胜利后获取得到魔王的血液样本，自动返回ヴァン·イ·イル城

剧情后回到 300 年后的现代。过了很长的一段剧情之后，前往惑星ファーゲット。

惑星ファーゲット

剧情后部分同伴会暂时失散（队伍中等级最低的两位和米莉），剧情后自动前往セーフハウス。

セーフハウス

在这里休息下，在这里的商人处可以买到许多之前买不到的制作材料，之后前往西南的收容所。

收容所

没什么难点，在深处的房间内将同伴救出。

之后自动返回セーフハウス。

セーフハウス。

救出的同伴的装备需要重新装备上，整理完毕后前往东北的バイオ研究所。

バイオ研究所。

通过研究所地地下道前往リヴォースタワー。

リヴォースタワー

这是游戏的剧情最终迷宫，注意从上面的传送装置可以回到バイオ研究所。基本没有岔道，一直前进即可，在 4F 有个记录点，在 7F 通过传送装置前往 B1F，之后向上前进即可来到最后的记录点。在这个最后的记录点存档的话，存档画面里的画像即会发生改变。

通过记录点后与ジエ·リヴォース进行 BOSS 战，一段剧情影像之后再度与变身后ネオ·リヴォース的进行 BOSS 战。

胜利后迎来结局……

提取最后的记录的存档，从下方的传送点回到 B1F，再从右走通往下方的门的墙壁就消失了，之后从传送点前往『オラクルルーム』，前往オラクルルーム再从最左边的门进入即可来到最后的隐藏迷宫『七星の遺跡』。

七星の遺跡

在七星遗迹中没有存档点，总共有 30F，迷宫中的敌人非常强劲，推荐先在门口练级，可以用青蛙辉石脱离迷宫，出发前要多准备一些。

一些小提示：

B9F 是 LADY FIRSRT。需要将出战队伍全部编成为女性才可继续下去。

B14F 需要将两男女石像翻转到面对面。

B19F 将宝箱的状态反过来，从『开·闭·开·闭』改为『闭·开·闭·开』。

B30F 是迷宫 BOSS 了，小心它的石化属性攻击，推荐全员等级 LV120 以上。

最后的宝箱里可以获得『水晶石』，细工之后获取『神々の紋章』，如果队伍中有ウエルチ的话，使用即可令ウエルチ习得神技——『にーべるんなんとかー』

本游戏目前来看，应该没二周目设定，通关后直接在 FIN 画面停留也许还是正常的。

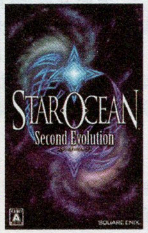
最终 BOSS 前的记录点即可视为通关存档了！

－完－

星之海洋二次进化

中文名：星之海洋二次进化	ISO容量：1560MB
原名：Star Ocean : The Second Evolution	
厂商：SQUARE ENIX PRODUCTION I.G / TRI-ACE INC.	游戏类型：RPG
发行日期：2008.04.02	版本：日文
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：http://www.eternalsphere.com/so2/	

评分 8.8



游戏简介：

本作是PS平台《星之海洋：第二故事》的复刻加强版，游戏在保持PS版全部内容的基础上加入了全程语音，战斗系统也进行了一定调整，还加入了对话时人物的表情，使得剧情的表现更加真实。

PS版的《星之海洋：第二故事》采用了“双主角系统”，你可以从两个主角中选出你所喜欢的主角来进行游戏。因为所选用的主角不同，因此可以更加深入的了解整个故事的来龙去脉。

在SFC版前作中受到好评的PA系统也经过了大幅度的强化，可以获得比前作更高的乐趣。与前作一样，PA系统与主要破关情节无关，但如果不进行PA的话，游戏的乐趣就会大打折扣了。

战斗画面解析

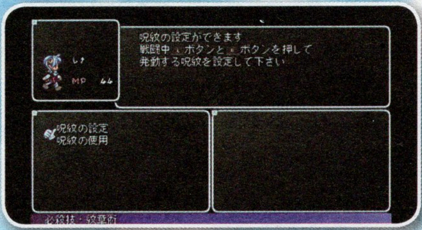


1. 角色资料，人物名称、HP、MP以及状态。
2. 小型雷达，蓝色为我方角色位置，红色为敌人的位置。蓝色带圈的是当前控制角色位置。
3. 伤害数字，绿色代表回复或者吸收。
4. 当前控制角色与目标敌人的距离，SHORT为近距离，LONG为远距离。
5. 当前使用技能
6. 我方角色
7. 敌人

系统菜单



必杀技？纹章术

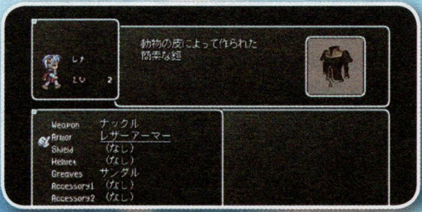


物理型角色设置必杀技，R、L哥设置一个，每个必杀技有2个数据。分别是熟练度和使用MP，使用一次必杀技，熟练度增加1，到一定程度会加大必杀技的威 力。魔法型角色是咒文的设定，方法和必杀技一样，咒文同样有熟练度，不过效果并不明显。咒文使用一般只有回复系和治疗系，这里只要按下□键就可以关闭/开 启咒文。

道具

玩家在入手新道具的时候可以进入该菜单，按住△键选择入手排列顺序，第1个就是你刚刚获得的道具。

装备



每名角色最多装7样装备：Weapon——武器，Armor——铠甲，Shield——盾，Helmet——头盔，Greaves——靴子，Accessory1——装饰品1，Accessory2——装饰品2。换装备的时候左边有能力值的变化，绿色为上升，红色为下降。□键为切换说明，△键 为直接切换成当前最强装备。

スキル

使用升级获得的SP来习得各种相关的技能，初期没有任何技能可以 学习，只能在商店购买后才能习得对应的技能。各种技能的上升就可以觉醒各种相关特技，对游戏的进行有很大的帮助。具体的将以后介绍。



ステータス

STR——基础攻击力
CON——基础防御力
DEX——基础命中率
AGL——敏捷度
INT——智力
ATK——总攻击力
DEF——总防御力
HIT——总命中率
AVD——回避
MAG——魔法攻击力
LUC——幸运
STM——耐性
GUTS——战斗中技能的发动率
属性：只有光、暗、火、水、风、地6种，去掉了负、星。

战术



1作战：制订非控制角色的战斗战术。
2入れ换え：切换战斗队伍，只有角色人数大于4时才有用。
3. 队列：更换队伍对型。根据角色特点编排队伍。
4. リーダー：切换战斗中控制的角色
攻略流程（完成。主要以レナ篇为主）

レナ篇

アーリア→神护の森

故事从アーリア开始，先前往村子南边的神护の森。进入后不久发生动画剧情：自己被怪物袭击，这时一位少年出现并击败了怪物（自动战斗）。之后和他一起回 アーリア。在村子的各个地方给クロード介绍后回到自己的家……一大段剧情后去村长的家发生剧情，之后回到家发生事件。第2天去神护の森的最深处发生事件。

入手道具：ブルーベリィ、200フォル、ローズヒップ、レザーアーマー、リザレクトボトル、ブラックベリィ

サルバの町→サルバ坑道

在回来的路上被アレン劫持。之后被强制带到アレンの部屋，在和所有人对话后发现大门不能出去。去书房调查右上的金色雕像可以打开通往サルバ坑道的秘密通 道。进去后和ボスマン发生剧情，进入最深处的祭坛。剧情后跟赶来的クロード一起与アレン战斗。这里可以多练几级，レナ是很强大的，普通攻击比クロード强太 多，可怜的クロード被我扔到一边去了，哇哈哈哈！

入手道具：肖像画B、ローズヒップ、ブラックベリィ、アイアン、シルバー、スペクタクルズ、ブルーベリィ×2、ゴールド×2

（以下为男女路线共通）

クロス城

回到アーリア村后大段剧情，レナ决定跟クロード一起踏上旅途调查ソーサリーグローブ和自己的真实身份。两人的首个目的地就是クロス城。出了村子后就能开始PA了！这里的PA比PS版多了许多，这里就不研究了！来到クロス城，在宿屋休息一晚后，第二天去王城，跟左边的受付对话申请晋见国王。先去里面的房间搜 刮完东西后来到接见室发生剧情，得到通行证和600块钱。回到城下町，在广场遇见セリーヌ，发生剧情。セリーヌ临时加入队伍，得到宝的地图，三人前往东边 的クロス洞窟探宝。

注意：如果日后想要オペラ和エルネスト加入，就一定要完成这里的相关PA。但是如果オペラ等人加入的话，アシュトン就不能加入，所以要三思后决定。

入手道具：ウッドシールド、レザーヘルム、500フォル

クロス洞穴

来到最深处，打开宝箱得到古文书。打开中间的空宝箱后BOSS战（几只臭蝙蝠而已，看我烤死你），用火球和闪电魔法轻松搞定。返回到洞穴的出口，会有是否要セリーヌ加入的选择（选择第1项为让她加入），随后前往クロス城北边的クリク。

入手道具：ブルーベリィ、アイアン、ブラックベリィ、アルテミスリーフ、スイートシロップ、キュアポイズン、ラベンダー、?MINERAL、?JEWELRY、トライボール、マジックカンバス、?ITEM、绘画：叫び、羽ペン、600フォル、リザレクトミスト、スティングジエル、700フォル、グリーンベリル、こころの障壁

港町クリク

建议进这里之前就实行PA。这个PA很重要，这是以后能见到真？最终BOSS的途径。实行PA后来到广场就能自动发生剧情。由于クリク毁灭后不能买东西了，所以买完东西才去发生剧情。

来到港口把通行证交给船长。不过要等货物装船，所以先去街上转转。来到广场，与一个小孩撞了一下，钱包被偷。从在港口的小孩那里得到相关的情报。去酒场附近，遇见ケテイル，拿回钱包。让ケテイル带着参观クリク，这里有在洋装店的小剧情，很有意思。去港口跟小孩对话，ケテイル和他们成了好朋友。之后跟船长对话，得知船已经准备好了。然后去喷泉广场，发生地震。与船长对话，拿回通行证。继续往上走时又发生了海啸，クリク被完全摧毁。由于不能出海，所以决定寻找别的方法，先前往クロス东北方向的マーズ村。

入手道具：ライラ、鱼介类、谷物、野菜

マーズ村→紋章の森

去村长家发生诱拐事件，决定去救出被诱拐的小孩。去宿屋跟ディアス对话发生剧情，然后去村长家门口找クロード。レナ希望クロード跟ディアス一起去救回被拐走的小孩，但被拒绝了。一段剧情后，ディアス暂时加入。ディアス从长老那里得到泥靴，然后前往紋章の森。一路前进，遇见泥潭装备上泥靴就能通过。一路追到小屋处发生BOSS战，胜利后得到小屋のカギ。救出孩子后返回，中途与クロード他们汇合，ディアス脱离队伍。如果在クロス洞穴让セリーヌ加入了的话，在村口セリーヌ会重新加入。下一个目的地是マーズ东南方向的ハーリー。注意，在クロード篇，这里会选择让她是否加入。

入手道具：サイレンスカード、サワーシロップ、パープルミスト、シルクローブ、?HEAB、気付け薬、アンバーローブ、ダミードール、フレイムブレード、マンドレイク

ハーリーの街

跟入口附近的人对话可以打听到双头龙的情报。如果想让アシュトン加入，则前往サルバ坑道（时间期限：武具大会出场登录之前）。如果不需要，则坐船前往ラクール大陆的港町ヒルトン。

入手道具：リングメイル、シンクレアー、レザーブーツ、1200フォル

港町ヒルトン

前往东南方向的ラクール城。这里有很多PA（需要有セリーヌ）。

ラクール城

进入ラクール城后，跟受付对话，得知武具大会这几天是见不到国王的，除非能在大会上取得优胜。跟旁边的受付人对话申请参加武具大会。可以在城外的カウンターパンチ、ノックアウト、ストレート、スレイヤー四家武具店选择赞助。选好后得到武具大会参加バッジ。回到宿屋，レナ说想出去散步离开了。离开宿屋后レナ一个人在街上闲逛。前往左上的房屋，遇见スフィア。受委托去酒场找人，出酒场的时候碰到ディアス。剧情后回宿屋。

第二天前往ラクール城，在斗技场办理最后的出场手续。ディアス出现，クロード和レナ之间发生误会。レナ说ディアス的武器还没送到就追着ディアス离开了。クロード等人离队，ディアス暂时加入。去ギャムジーのあばら屋，跟スフィア对话，再去酒场。在酒场与偷武器的战士战斗，胜利后取回シャープネス。回斗技场，办理最后的手续。ディアス离队。到观众席与同伴汇合，一起观看ディアス的比赛。去对面看台的ギャムジー处，再回来开始第二战。第三战结束后去观众席看ディアス的比赛。决赛开始，クロード对ディアス，赢不了的，不用白费力气。在クロード篇，这几场战斗是自己控制的，所以如果不能撑到决赛就无法获得打造最强武器的材料，所以……武具大会结束后在准备室跟ディアス对话后，众人为了解读古文书而前往リンガ。

大会结束后，在ラクール实行PA，在进城的路上碰上从天而降的ウエルチ，选择第一或第二项可以让她加入。要拒绝她的话需要连续选4次第三项。

入手道具：10000フォル、スタールビー

这段时间同伴的加入选择

アシュトン

如果想让他加入，则ハーリー的街坐船之前前往サルバ坑道，他的加入和オペラ和エルネスト冲突，两方只能选择一边。

サルバ坑道（龙の巣）→マーズ村→クロス城→山岳宫殿→ラスガス山脉→サルバ坑道（龙の巣）

回到サルバ坑道，通往龙の巣的通路打开了。中途会碰到来消灭恶龙的战士，跟在他后面。在最深处发见刚才那个人正在跟龙战斗。剧情后，アシュトン被龙付身了，他要主角负起责任，帮他把龙给给去掉。アシュトン加入队伍。（以下剧情就算不去做，アシュトン也不会离队，但是却不能拿很多好东西……）

来到マーズ村到长老家里后面的书房，获得去龙方法的情报。为了前往山岳宫殿取圣杯，先要去见クロス王获得许可，并得到3000块钱。得到クロス王的许可后进入山岳宫殿。来到放圣杯的房间，BOSS战。胜利后得到圣杯。然后前往クロス西北方向的ラスガス山脈。来到这里一直往上走。在山顶有BOSS战，胜利后得到魔鸟の泪。然后回サルバ坑道。好不

容易把东西凑齐，アシュトン却又不想去掉龙了。（丫的，我砍死你！）アシュトン相关剧情完结。

龙の巣入手道具：メールシロップ、ブリガンディ、アクアベリィ、アイアン、ゴールドピアス、シンデレラグラス、ダイヤモンド、スタールビー

山岳宮殿入手道具：クリスタル、ルナタブレット、?HERB、?MINERAL、?MINERAL、?JEWELRY、アンバーローブ、クレストロッド、ダスマスク、フエアリィトワレ、トリカブト、妖精の像、エメラルドリング、リザレクトボトル、キュアストーン、スイートシロップ、セスタス

オペラ＆エルネスト

她加入后才能收エルネスト，否则你就永远见不到エルネスト。如果想让她加入，在比武大会结束后，如果アシュトン没有成为同伴，在クロス城又发生过看到エルネスト的PA的话，则可以去港町ヒルトン发展支线剧情，收到オペラ。

在剧情进行到在ホフマン遺跡采集的剧情时，会在迷宫的出口遇见エルネスト，打倒ゴースト之后可以选择是否要エルネスト加入队伍。注意如果选择不的话，オペラ将脱离队伍。

港町ヒルトン→クロス城→山岳宮殿

在港町ヒルトン实行PA，在酒场里看到オペラ，跟她对话。去见クロス王，获得进入山岳宮殿的许可。进入山岳宮殿找到オペラ，选择是否跟她同行。选择同行的话，到最深处的エルネストの研究部屋，发生BOSS战。胜利后选择是否要オペラ加入。オペラ相关分支剧情完结。

个人评价：アシュトン和オペラ相比，我比较喜欢アシュトン。实力和オペラ不是一个档次，特别是在レナ篇，和クロード、レナ、ディアス3人组成最强的阵容之强 简直令人发指。由于魔法系的削弱，使得多段攻击很吃香，虽然オペラ也不错，但是和アシュトン比要差许多，唯一不爽的是アシュトン最终隐藏技能只有1HIT，和オペラ的6HIT相差甚远。

リンガの町→リンガの聖地→リンガの町

一进村就遇见プリシス，之后出去实行相关的PA后，选择"わかつた"可以让プリシス加入。（プリシス的加入与ボーマン冲突）。到语言学家キース家去，却被助手赶了出来。去药局，寻求ボーマン的帮助。众人被要求去リンガの聖地采集未发现的草药。クラセージ和ディルウィップ随便取得一样即可。最深处有BOSS战，不过不打也没有任何影响。回リンガ找ボーマン。把药草交给ボーマン，然后一起去キース家，让キース帮忙解读古文书。回ボーマン家休息一晚。这时如果プリシス没有加入，则可以选择是否要ボーマン加入队伍。

入手道具：ラベンダー、アセラス、マイトチェイン、トリカブト、ミックスシロップ、ポイズンチェック、ツインエッジ、シンデレラグラス、リキュールボトル、?GUARD、ストレートパンチ、ポイズンチェック、マンドレイク、レインボーダイヤ、バブルローション、ルビー

ラクール→港町ヒルトン→ホフマン遺跡

众人来到ラクール城，从士兵那里得知エル大陆的王国被怪物毁灭，现在那些怪物正在逼近ラクール王国，现在处于戒备状态。去地下的纹章武器研究所，跟ラクール王对话发生剧情。为了取得足够的粒子炮燃料，众人前往ホフマン遺跡采集，レオン临时加入。坐船前往ホフマン遺跡。在最深处发现需要的原料，同时BOSS也出现了。胜利后得到エナジーストーン。回到ラクール城后，レオン离队，众人则前往前线基地支援ラクール军。

入手道具：キュアストーン、リコイルブレスレット、エンゼルヘア、ライトボックス、ホーリィミスト、グリーンベリル、アクアベリィ、辞书、キュアパラライズ、ヘキサグラムカード、パラライチェック、サワーシロップ、?HERB、绘画「春」、そよ风のピアス、オリハルコン、1Upプディング、ゴールド、ハイパーボール、リキュールボトル、ブラックベリィ、シュトウルムリング、エナジーストーン

ラクール前線基地

进入司令室报道，却遇见了ディアス。剧情后レナ追着ディアス到武器库附近。这时可以选择是否要ディアス加入队伍。在基地里转悠一下，会发生怪物来袭的剧情。出去迎战。这战是赢不了的，拖一定时间后自动结束。エナジーストーン开发完成。数日后，去司令室再去救护室，发生怪物又来袭击的剧情。出去后碰到レオン，并得到ラクールホープ。用ラクールホープ消灭敌人。跟マードック和フロリス对话，回ラクール城。然后从ハーリー去エル大陆。在船上，怪物群再次来袭，但是ラクールホープ却对シン无效。之后BOSS战，这里是无法打败它的。船被击沉，众人漂流到エル大陆。

エルリア集落

除了クロード以外，所有的同伴一起被冲到海岸边，先前往エルリア集落。在村子里等待了一段时间，クロード归来。跟去村长家跟村长对话，之后众人动身前往エルリア。去武器仓库，有一些武器可以拿，并从看守那里得到IDカード。注意：クロード篇这里有是否让レオン加入的选项，这个也是游戏中唯一能让他加入的地方。

入手道具：シールドソード、メタルファング、シルバーローブ×2、ジャイアントフィスト、シルバーグリーブ×2、ルーンキャップ、ベイルピアサー、ファインシールド、プレートメイル×2

エルリアタワー

用得到的IDカード开门。一直向上走，并从前5层的雕像处得到密码。到最上面的雕像前输入密码"もくしろく"，用得到カードキー解除障碍继续前进。SAVE点后发生事件，クロード被传送回カルナス上。

之后又被传送了回来，再往前走将展开BOSS战，这次终于可以打败他了。在最深处遇见十贤者，并与其中之一的メタトロン战斗。由于メタトロン太强，这一战是赢不了的，拖一段时间后战斗自动结束（主要是所有攻击对他的伤害为0，不然肯定被我磨死）。之后エクスペル毁灭……

入手道具：クレスティアガード、トリックスター、ミュージックツール、キュアパラライズ、サファイア、アクアベリィ、メテオリング、Xボックス、ホーリィミスト、ストーンチェック、スチームヘルム、キュアストーン、スタールビー、?GUARD、フレッシュシロップ、ウルトラパンチ、クリスタル、ジャイアントフィスト、スプリンター、リキュールボトル、ゲイルピアス

第2个星球ネーデ

セントラルシティ

从未知的场所乘坐传送装置来到セントラルシティ。与ナール市长对话，了解到十贤者和ネーデ的历史。众人决定去寻找サイナード作为交通工具。前往北边的ノースシティ。

ノースシティ

先去サイナード饲养所，跟前台说明来意后去见馆长。这时サイナード突然暴走，没办法只好开战了，BOSS战胜利后却被告之这里的サイナード不能用，建议众人去稀少动物管理区域寻找野生的サイナード。

ノエルの家→红水晶の洞窟

跟ノエル说明来意后，ノエル暂时加入，一起前往红水晶的洞窟。来到最深处，发现サイナード正在被怪物袭击，上去发生BOSS战。胜利后得到サイナード，这样就可以去地图上除了最终迷宫以外的所有的区域了。

セントラルシティ

回到セントラルシティ，去市长室跟ナール对话。为了得到ネーデ的力量根源，众人需要前往知、力、勇气、爱四个场。

水晶洞入手道具：ドリームブレスレット、紋章术理论、?MINERAL、リザレクトボトル、シンデレラグラス、鷹の羽衣、フルーツシロップ、?MINERAL

关于同伴的加入

チサト

首先在セントラルシティ的市长大楼出来时走左边道路就会第1次遇见チサト，然后在ノースシティ第2次遇见她。之后在水晶的洞穴会发生チサト掉落名片的事件（在遇见BOSS前的2个画面，有个岔路，下去拿宝箱就发自动发生情节）。如果想让チサト加入，就一定要把她的名片捡起来。如果满足了以上全部チサト加入的条件，去新闻社跟她对话可以选择是否要チサト加入队伍。（注意，如果此时队伍中已经有了8个人就不会发生此加入事件！）

ノエル

完成红水晶的洞穴后自然发生加入事件（注意，如果此时队伍中已经有了8个人就不会发生此加入事件！），这个时候可以选择是否让其加入。

力の场

力之场在雪山顶部，而山下有个小镇，二者之间有地图上未标记的隐藏商店！在去力之场的路上会有5个机关，同时怪物イエティ也会出现，要在战斗中干掉イエティ，不让它们拉动开关，不然的话后面的路就走不过去了。失败的话可以切换画面重新挑战。山顶上BOSS战胜利后得到力の宝珠。在回来的路上来到一处山坡上，这里忍不住大叫一声，结果引发雪崩，大伙被直接卷下山去……

入手道具：ルーンフルムーン、?GUARD、アトラスリング、ブラックベリィ、マーヴェルソード、ジャンヌアーマー、アサルトボム、メルティローション

勇气の场

在入口的第1个画面走左边第2条路，然后按照右、左、上、左的顺序走，就会进入放着勇气の像的房间。然后往回走，在入口向右走，连续穿过2个画面后来到传送装置，来到祭坛の部屋，把勇气の像放在祭坛上。开始BOSS战。胜利后得到勇气の宝珠。

入手道具：サワーシロップ、ストーンチェック、ミスリルグリーブ、サイザー、ジャンヌシールド、リキュールボトル

知の场

一开始从左边的镜子可以继续前进。开动全部6个机关后（黄色→红色），中间出现传送点。BOSS战，胜利后得到知恵の宝珠。

入手道具：ジャンヌヘルム、フェアリィグラス、αボックス、知恵の鏡、ルーンメタル、グレートパンチ、フルーツシロップ

爱の场

调查两个水晶球即可继续前进，最深处BOSS战。胜利后得到爱の宝珠。

入手道具：サーペントトゥース、リザレクトミスト、ホーリィロッド、ホットシロップ

セントラルシティ→ラクア→フィナール

去市长室跟ナール和マリアナ对话。之后乘坐传送装置前往ラクア。乘坐ヘラッシュ前往フィナール。遇见十贤者，发生剧情，十贤者把战舰カルナス破坏掉了。两场杂兵战后BOSS战，这场同样是赢不了的。败北后众人撤退。回到セントラルシティ，ナール让众人去アームロック寻找对策。

紋章兵器研究所

通过アームロック这里的封印之门，众人来到紋章兵器研究所。跟着ナール进入研究室，跟ナール对话。在这里了解到了レナ出生的秘密，并得到アクセスコ

ード，由此就掌握了制作能够打倒十贤者的武器的技术。レナ跑到外面，クロード马上跟了过去，然后发生游戏中最棒的一段剧情，背景音乐非常到位，感动啊～之后得到 データチップ。

アームロック

回到アームロック，去ミラージュ博士家拜托博士制作武器，但是缺少原材料レアメタル。从ナール处得到ミーネ洞窟の键，然后就去西边的ミーネ洞窟采集原料吧。

ミーネ洞窟

一直到最深处，BOSS 战。胜利后得到レアメタル。注意，胜利后洞窟内不在出现敌人，要收集宝箱就要这个时候去。

入手道具：フルーツシロップ、?MINERAL、辞典、フレッシュシロップ、气付け药、ミスリルメッシュ、スミスハンマー、リキュールボトル、ミーティアライト、特効薬、ライトニングガン、アセラス、ダミードール

アームロック

把レアメタル交给ミラージュ博士，博士着手开始制作反物质武器。得到ファンシティ的通行证 N.P.I.D.。在等武器的这段时间里正好去ファンシティ训练 一下。在等武器的 3 天时间里可以进行模拟战。3 天后ミラージュ博士送来反物质武器，クロード得到セイクリッドティア，レナ得到ファルンホープ。还有可以让 大家武器强化的ヴァイドマター。跟工作人员对话，选择“ナールさんに会いに行く”后会与真正的十贤者交战，要先准备好。十贤者之一的ザフイケル出现，BOSS 战，这次他没有开启防护罩时，攻击有效，也可以用即死药嗑死他（实在赢不了的话）。在斗技场门口又出现了十贤者之一的ジョフイケル，之后是 BOSS 战。胜利后赶快去アームロック救助ミラージュ博士。赶到ミラージュ博士家门口，十贤者之一的メタトロン出现，发生 BOSS 战。胜利后跟ナール的传 话人对话，他让众人到ラクア来。

ラクア

到医务室跟ナール对话。决战前夜会发生爱情度 / 友情度最高的角色（一般是クロード OR レナ）的告白剧情。第二天从ナール那里得到结界の纹章。众人向着最终迷宫フィナール出发。

フィナール

在最终迷宫要与剩下的 7 位十贤者作战，其中ハニエル和ミカエル的组合非常棘手，ルシフエル则更加厉害。强烈建议准备妥当后再来挑战他们。在入口处将要同时 应战十贤者中的 3 人，BOSS 战（サディケル、ラファエル、カマエル）。向上一直爬到 5 层，SAVE 点后又将面对十贤者之中的两人，BOSS 战。第 6 层要 通过不断的开门开启动 4 个开关，全部打开后就能通向第 7 层。第 7 层等着众人的是十贤者之一ルシフエル，BOSS 战。继续前进，第 9 层有 SAVE 点。在第 9 层的 SAVE 点存盘后，去斗技场找一位老爷爷对话即可回到他记忆中エクスペル挑战隐藏迷宫“试练の洞窟”。

来到第 11 层，终于见到十贤者的最后一位，ガブリエル。最终 BOSS 战开始（ガブリエル）。经过艰苦的战斗，众人终于取得了胜利。但是ガブリエ ル却用最后一口气启动了崩坏纹章，レナ立刻发动了结界纹章，但是崩坏却没有停止。这时ナール告诉众人结界 纹章的只不过是把毁灭的力量全部集中在ネーデ而已，也就是说要牺牲ネーデ来拯救整个宇宙！ナール感谢大家所做的一切，并将众人传送到毁灭前的ミロキニア 行星……

入手道具：スパークウィップ、ニュー クリアボム、レフトクロス、?ITEM、リザレクトミスト、ミスリルシールド、纹章学大辞典、ロータスイーター、βボックス、アトミックパ ンチ、シルヴァンブーツ、ミスリル、タイタンフィスト、ルーンシューズ、肢閃刀“昴露”、リキュールボトル、フレッシュシロップ、スパーク、クラップロッ ド、デュエルヘルム、贤者の石、フラッシュポット、アセラス、デュエルスーツ、女神の像、キュアストーン

真？ガブリエル的出现方法（最终 BOSS）

方法 1：

在第 9 层的 SAVE 点存盘后，若在クリク看过フイリア的 PA，则回到セントラルシティ会有重要 PA，“フイリアの愿い”。完成这个 PA 后最终 BOSS ガブリエル将强化为真？ガブリエル。

方法 2：

在纹章兵器研究所得到アクセスコード后，就可以解开ノースシティ图书馆内的全部秘密资料。

1. 满足全部チサト加入的条件，去跟チサト对话。（这时不让她加入也可以）

2. 去ノースシティー的图书馆调查シークレット情报，得知需要密码。

3. 去ギヴァウエイ的大学，从学长パレル那里得知レイファス在进行奇怪的研究。

4. 在大学里找到レイファス，反复对话得知他想要情报机关的情报。

5. 去セントラルシティ找チサト（チサト是同伴的话进行 PA，不是的话不用 PA），拜托她调查破解ノースシティー的电脑程序的方法。

6. 再用上面的方法找チサト，直到得到密码。

7. 去ノースシティー的图书馆，输入密码，シークレットファイル启动。

8. 得到アクセスコード后，跟レイファス对话，即可解密一部分情报。

9. 跟学长パレル对话，得到パンドラボックス。

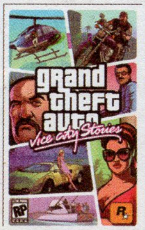
10. 再去找レイファス，开始进行最终解析作业。

11. 出城转一圈，再去找レイファス即可解密所有情报。

–完–

侠盗猎车罪恶都市传奇

中文名：侠盗猎车罪恶都市传奇		ISO容量：710MB
原名：Grand Theft Auto : Vice City Stories		
评分 8.9	厂商：Rockstar Leeds	游戏类型：ACT
	发行日期：2006.11.03	版本：英文（欧版）
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.rockstargames.com/vicecitystories/	



游戏简介：

这次《GTA 罪恶都市》虽然与 PS2 版的《GTA 罪恶都市》(Grand Theft Auto: Vice City) 几乎同名，但其实故事内容是全新制作，背景设定于 1984 年的 Vice City 罪恶都市，在这个光鲜丽亮的大都会里，潜藏着许多不堪的犯罪事件，这个城市恍如罪恶之都，充斥着贩毒与暴力事件。

玩家将扮演主角 Vic Vance ，Vic 是名勇猛的斗士，为了家人、国家和他自己而战，在一个错误决定下，Vic 接下一项艰难的工作，而在这个充满着诱惑与贪婪的城市中，究竟 Vic 该如何自处？他该融入其中还是冒着横死街头的风险？玩家必须得做出自己的抉择。本作由 Rockstar Leeds 与 Rockstar North 所制作。

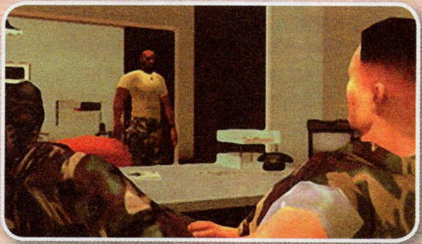
MISSION 01 Game Start!!

引发地点：Fort Baxter

引发人物：Sgt.Jerry Martinez

任务奖励：$50

任务攻略：从办公室出来后，门口的教官会给 Victor 一个传呼机，利用这个可以游戏里面的人物取得联系。骑上墙角的摩托车后，画面左下方的小地图上会多出一个粉红色的小点，驾驶着摩托车向那个地点前进。到那后会发生剧情上了一架游艇，可是没过多久就遇到袭击，只好跳入水中仓惶逃走。在水中按住 × 键可以加快游泳的速度，游到岸边后回到军营，进入宿舍即可完成任务。在宿舍的房间里可以将现在的游戏进度保存，以后每做完一个任务都可以来这里保存游戏的进度。



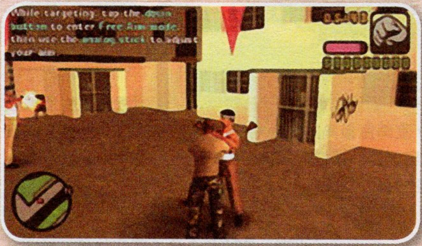
MISSION 02 Cleaning House

引发地点：Fort Baxter

引发人物：Sgt.Jerry Martinez

任务奖励：$100

任务攻略：骑摩托车出发，来的右下角的 Viceport 见到了 Phil Cassidy。两人交谈后一起走了出来，同 Phil 一起上了一辆小货车，并将这车开到 Phil 的旧住所门口的指定区域。在那里会看到一帮混混聚集在 Phil 的旧住所中，Phil 交待 Victor 帮忙把这些混混教训一顿后开车就走了。走进那里后会看到其中有两个人身体的上方有红色标记，直接冲上去肉搏可以很快将他们解决掉，而且还可以顺便捡了他们的枪和子弹。进入房间里面，还有两个敌人，也可以使用手枪来将他们解决掉。从 Phil 的旧住所出来后随便找辆车开回军营中 Jerry 的办公室门口。



MISSION 03 Conduct Unlecoming

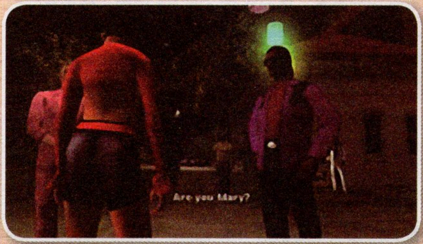
引发地点：Fort Baxter

引发人物：Sgt.Jerry Martinez

任务奖励：没有

任务攻略：去 Phil 的旧住所中找到 Phil，他会给一辆跑车给 Victor，驾驶着这辆跑车根据地图上的指示找到女孩 Mary。见到 Mary 的朋友后她会一起上车，然后将车开到指定地点参加派对。进入派对后，有人

认出了 Mary 并对她进行骚扰，将那两个家伙解决掉，并保护 Mary 的安全。将那两个家伙解决掉后，带着 Mary 再度坐回跑车车，开车回到军营，可惜之后发生了剧情 Victor 被赶出了军营。根据地图的提示来到了 Phil 的旧住所，之后那里就是 Victor 的家了，以后游戏存盘就可以在这里进行了。



MISSION 04 Cholo Victory

引发地点：Viceport

引发人物：Phil Cassidy

任务奖励：$200

任务攻略：与 Phil 一起驾车来到了警察局，然后再去医院。从医院出来后会在地图上看到要找的人了。将车开到指定地点后会看到一辆车停在那里，一见到 Phil 来了就开始逃跑。尽量将我方的车开到那辆车的边上，Phil 会从车窗探出来用机枪朝对方射击。找一个好的位置将对方的车卡住，让他们的车无法动弹，然后只要让 Phil 一直射击就可以将这辆车给打爆掉了。完成后我方的小货车也伤痕累累了，将其开往附近的喷漆店，开进车房后让其维修并喷漆。将车维修好并重新喷完漆后，再开回 Phil Cassidy 即可。



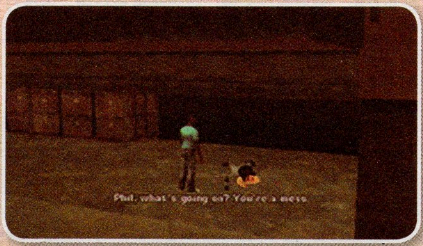
MISSION 05 Boomshine Blowout

引发地点：Viceport

引发人物：Phil Cassidy

任务奖励：$250

任务攻略：卡住了很多人的铲车关，其实只要了解了路线的话，就可以很轻松过去了。货物在仓库的最右侧，第一个箱子非常好取，直接铲起后倒车，在回去的路上顺便将货物抬高，这样可以比较省时间，直接将货物放入货车后会发生爆炸，之前的路会被堵上，所以要向上走，用其他的路来搬运货物。之后每搬运完一次货物都会发生爆炸，之后都需要更换一下路线。难点在于一定要熟悉这一关每次搬运货物的路线，而且铲到货物在回来的路上要小心，不要让货物碰到火。将全部货物运上车后任务就完成了。



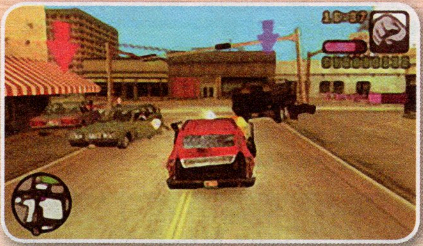
MISSION 06 Truck Stop

引发地点：Viceport

引发人物：Phil Cassidy

任务奖励：$300

任务攻略：再次与 Phil 一起出去抢东西，这次开的不是他那辆小货车了，而是可以坐四人的汽车。Phil 说只有两个人明显不够，所以得先去找一些帮手来。将车开到地图上的指定地点后，会过来两个人，他们是 Phil 所找来的帮手，然后将车开到指定地点后汇见到一辆卡车，车后站有 3 个枪手，需要将车开到离卡车比较接近的位置，我方车内的其他三人就会探出头去以机枪扫射。将卡车上的人全部杀死后，Phil 就会跳上卡车往回开。在回去的途中，敌方会不断派出车来阻截，需要一刻不停地将车开在卡车边上进行保护，以免卡车及车上的物资受损。将敌方所有来袭击的车辆全部消灭完后，Phil 就会将卡车开回自己老家。



MISSION 07 Shakedown

引发地点：Little havana

引发人物：Marty J Williams

任务奖励：$500

任务攻略：接到任务后先和 Marty 一起将车开到 Little havana 北面的一家商店受保护费，Marty 让 Victor 先下车，从店门口冲过来两个家伙，迎面就是一顿打。将两个家伙打趴下后，进入那家商店，里面竟然还有两个手拿武器的家伙需要对付，其中一个手上有枪，所以要率先将他打死，然后是那个手拿棒球棍的。之后 Marty 就进来了，和老板谈了下关于保护费的问题，老伴欣然答应……从这家店出来后，需要

再度开车前往下一家店，不过第二家店的老板明显要更加强硬一些，所以 Marty 让 Victor 给老板知道一下不合作将要面对的是什么样的后果。眼前有几台售货机和冷柜，直接按○出拳，将那些道具打破。正当打了一半的时候，从边上的小门进来 3 个老板叫来的人，切换手上的武器，快速将他们打倒。这时老板看到了自己的反抗时无用功，也就同意把保护费交给 Marty 了。



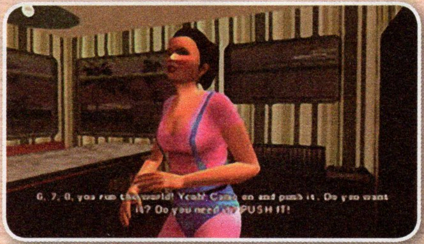
MISSION 08 Fear The Repo

引发地点：Little havana

引发人物：Marty J Williams

任务奖励：$500

任务攻略：和 Marty 一起坐车来到指定地点后，Marty 会下车进了房间，而让 Victor 驱车前往地图上蓝点的位置去帮他搞几辆车。来到那里后就会看到一个蓝色的箭头指着那辆车，车主人则在边上四处张望。趁这家伙没有注意，直接上去将车开跑。开车的时候要注意，不要四处乱撞，如果被撞坏的话需要将车开到喷漆店将车维修好才能继续任务。把车开到 Marty 那后，地图上会再度出现一个蓝色的点。跑到那里后会见到那是一辆行驶中的车，需要驾驶车辆赶超到它的前方拦住去路，然后再下车去抢那一辆车。将第二辆车开回到 Marty 那后还需要去搞第三辆车。来到第三辆车边上后，会出现两个攻击 Victor 家伙，直接上去把他们打倒后就可以开跑第三辆车了。不过一上第三辆车就会出现 2 颗警星，警察一下就会赶过来，所以需要尽快开回道 Marty 那里。



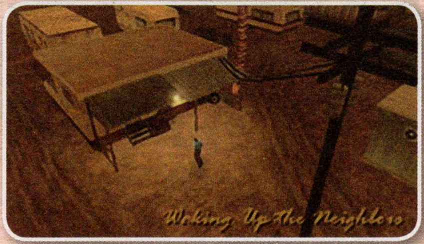
MISSION 09 Waking Up The Neighbors

引发地点：Little havana

引发人物：Marty J Williams

任务奖励：$500

任务攻略：Marty 要 Victor 帮他去摧毁三辆货车，接到任务后在面前会有手雷的图标，加了后可以得到 10 个手雷。地图上又 3 个红点，分别代表 3 辆不同的货车，可以按离我方的距离一辆一辆摧毁。来到第一辆车前，会看到车的两边有两个人保护着，一接近的话，那两个人就会主动攻击过来，最好在接近的时候就把武器切换出来，然后先将这两个人击倒。待将看守的人全部解决后，再切换出手雷，朝货车丢过去，只要丢的准，就可以将那辆货车给炸毁。接下来的两辆车子也是用同样的方法炸毁。



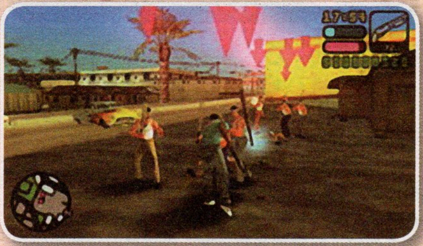
MISSION 10 O,Brothel,Where Out Thow？

引发地点：Little havana

引发人物：Marty J Williams

任务奖励：$700

任务攻略：Marty 让 Victor 去武器店先去买一把散弹枪（Stubby Shotgun），来到地图上所标出的武器店（Stonewall J’s），购买里面的散弹枪，因为这个是任务必须的，所以不需要付钱，以后也可以到这里来购买武器。出了武器店后，根据地图的指示来到一个小木屋旁，木屋边上由一辆白色的汽车，任务指示要将这辆车摧毁。取出散弹枪朝汽车射击，几下就可以将它打爆，不过这时会瞬间出现一大批敌人过来围攻。需要在他们出现前马上跑到比较远的地方，然后切换出散弹枪朝他们射击，这样才可以比较快速地将他们消灭。最后进入小木屋，将里面的敌人也一样解决掉，屋子里面有一个小床，床上显示着一个绿色的箭头，锁定后向它攻击并摧毁。



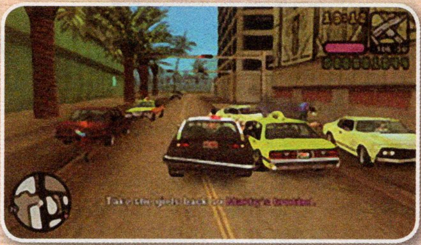
MISSION 11 Got Protection?

引发地点：Little havana

引发人物：Marty J Williams

任务奖励：$700

任务攻略：Marty 让 Victor 去一趟妓院，通过地图的指示来到 Little haiti，结果在那里遭到了袭击，需要去接那里的女孩以免她们也受到袭击。那些女孩被分别在三个方向，需要分头去把那些女孩找回来。屋子边上就有一辆车，上去开动后就会再地图上标出女孩们的位置。开到最近的女孩附近停下，她就会直接上车来，在这附近会有敌人的车停在那里，见女孩上了车后就会跑过来攻击，不过好在女孩一上车后就会拿出机枪帮忙打敌人。在屏幕的右侧有一条 GIRLS 的气槽，需要在这个气槽消耗完毕前将所有的三个女孩都安全接上车。一路上会有敌人的车冲出来袭击，虽然车上的女孩们会用机枪把车给打爆，但是在驾驶的时候还是要注意，以免过多的碰撞使得汽车爆炸。将三个女孩全部接上车后，就可以把她们全部接回 Marty 的妓院里。



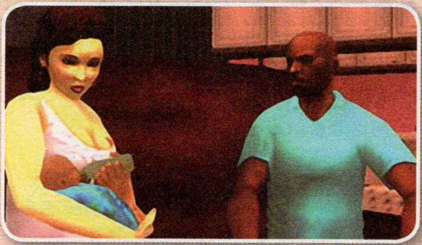
MISSION 12 When Funday Comes

引发地点：Little havana

引发人物：Louise Cassidy-Williams

任务奖励：$500

任务攻略：这次找 Victor 的是 Marty 的妻子 Louise，她住在自己的姐妹那里，进门一看 Louise 正在给她的孩子喂奶，经过一番交谈后，Victor 决定先把 Louise 送回家去。走出门口，边上就有一辆汽车，直接上车发动后，Louise 也会跟着上来。地图上会以粉红的小点表明 Louise 家的位置，驱车到达那里后，就需要和 Marty、Louise 等人进行一场四轮越野摩托车的比赛。比赛的场地就在 Louise 的家附近，总共有四辆车子，需要在比赛中取得胜利。



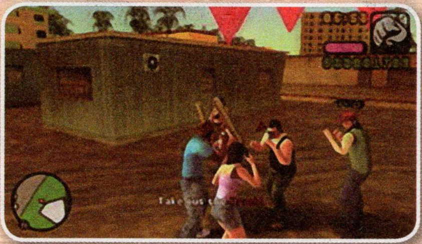
MISSION 13 Takin' Out the White-Trash

引发地点：Little havana

引发人物：Louise Cassidy-Williams

任务奖励：$200

任务攻略：再度去找 Louise，她依然在那边很难过的样子。驾车带着 Louise 回到 Marty 的家中。车开到家门口后，就看到 4 个家伙在那里等着他们回来，一番交谈后就开打了，Louise 会帮忙一起来对付那帮家伙。将那些家伙解决后，还会再度出现 2 批。将那帮家伙全部收拾完毕后，Louise 说想要再回她朋友的家里去，于是再度进入之前那辆车，将 Louise 载回了之前的那个地方。



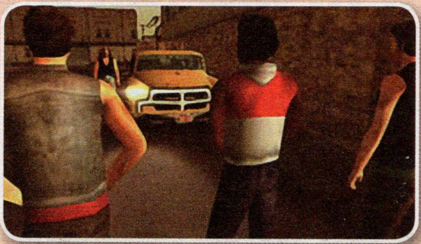
MISSION 14 Marked Men

引发地点：Viceport

引发人物：Phil Cassidy

任务奖励：没有

任务攻略：Phil 让 Victor 开着他的卡车将他载往 Little haiti 的看守所附近。到达看守所后，会出现 3 个持枪的青年，一言不合就展开了战斗，马上下车帮 Phil 一起将这帮不知好歹的家伙全部结射杀了。将那帮家伙解决掉之后，再度回到 Phil 的小货车上，然后载着他回去他的住所。一路上那帮家伙的同伙会不断开车来袭击，Phil 在货车后面就会使用手雷向他们反击。



MISSION 15 D.I.V.O.R.C.E

引发地点：Little havana

引发人物：Louise Cassidy-Williams

任务奖励：没有

任务攻略：去找 Louise，结果发现她不在那里，只见到了她的姐妹 Mary-Jo（为什么同样叫 Mary,

这个 Mary 和之前的 Mary 差距那么多呢?)。来到 Marty 的家，听到房间里面一片争吵，正是 Marty 和 Louise 又在吵架了。不一会儿，Louise 就被 Marty 给绑架上了车子离开了。车子离开后，从房间边上会出来两个持枪的年轻人，迅速切换出手枪来将他们射杀。一路追赶那辆车，会在 Marty 的妓院附近停下，下车后会再度展开一场激烈的枪战，将所有人全部射杀后，会要求把 Marty 给杀死。Marty 已经倒在地上了，直接锁定他开枪即可。开车将 Louise 载到一个安全的房子附近，之后的游戏里，这里就成了 Victor 的新家了。



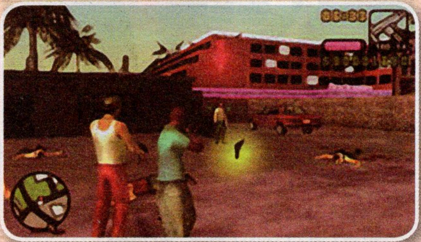
MISSION 16 To Victor, The Spoils

引发地点：Little havana

引发人物：Louise Cassidy-Williams

任务奖励：$1500

任务攻略：Louise 要 Victor 帮忙去办些事情，于是两人一起下了楼，先去找一辆可乘坐 4 人的汽车，然后根据地图开到指定的蓝色点处，在那里见到两个年轻人，锁定他们后按上，就可以让他们加入 Louise 的行列一起去办事了。四人都上车后，把车开到指定地点后 Louise 就会驾车离开，Louise 需要和刚才加入的两个年轻人一起把那里所有的敌人全部杀死。将那帮人全部解决后，和两个人年轻人一起上了车，再去 Marty 的一个据点杀光他的余党。到达那里后会再度有一场激战，将那里的敌人全部消灭后，再进入房间内将里面的余党也清除干净。此后，这里就成为了 Victor 势力的据点了，可以在进行一些社团的产业任务。



MISSION 17 Jive Drive

引发地点：Airport

引发人物：没有

任务奖励：没有

任务攻略：来到飞机场后，Victor 在那里见到了自己的弟弟 Lance Vance，刚一见面就看到一帮人前来追杀 Lance 了。由 Lance 负责驾驶车，而 Victor 则负责开枪对付敌人。用摇杆控制枪的方向，按○开枪，一路上尽可能射杀所有的敌人。将车开到目的地后，会再度出现一批敌人，兄弟俩此时得联手一起来将那些人消灭掉。将那里所有的敌人全部解决后，就可以开车把 Lance 给送回去了。



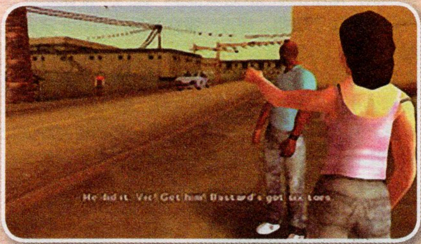
MISSION 18 Hose the Hoes

引发地点：Little havana

引发人物：Louise Cassidy-Williams

任务奖励：$200

任务攻略：和 Louise 一起上车后，首先要去找一辆消防车，根据地图的指示可以很快就在一个事故边上找到一辆消防车。进入消防车开往火灾发生的地点。地图右侧的槽代表着火灾的形势，减到最低任务将会失败。将消防车开到火灾地点后，按○可以喷水，然后再以摇杆来控制水喷射的方向，需要多换一下位置来喷水，往有火的位置喷，才能比较有效地把火扑灭。不用多久火势就得到了控制，并成功将火批灭了，这时 Louise 发现了纵火犯就在对面的楼上，马上切换出身上的武器，跑到对面的楼上将那个纵火犯射杀。



MISSION 19 Robbing the Cradle

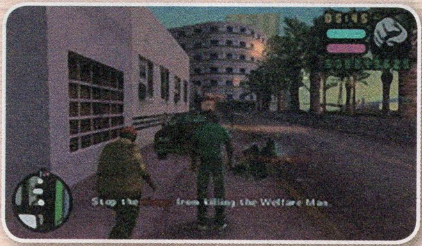
引发地点：Little havana

引发人物：Louise Cassidy-Williams

任务奖励：$300

任务攻略：Louise 让 Victor 去阻止暴徒们杀害我方人员，下楼后直接找车赶往地图上所标注的地点，通过屏幕右侧的槽可以看到我方人员的 HP 正在递减，

当减到最低后任务就会失败了，所以一定要迅速赶往那里。来到那里后，会看到一辆对方的车正在追赶着另外一辆车，找机会将他们的车堵住，然后下车用枪朝他们的车狂射，待汽车就要爆炸的时候，里面的人会出来，将他们两个人一一射杀。之后还有一辆车被逃掉了，所以需要驾车过去追赶，一路上进可能多的用我方的车向他们冲撞，只要将他们的车给撞坏就可以了。



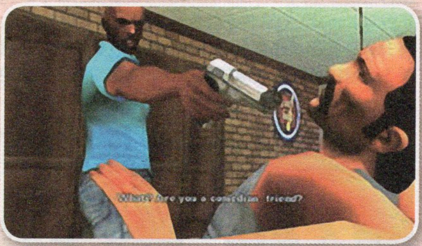
MISSION 20 Nice Package

引发地点：Little havana

引发人物：Umberto Robina

任务奖励：$750

任务攻略：接到任务后 Umberto 要去拿一个档案袋，但是同时也有对手也朝这个目标在移动，当对手拿到这个东西后，地图上的绿色点就会变成红色点并且移动，当他移动到目标位置就会失败，所以要在路上截杀他，对手一定是比我们先拿到这个东西，所以先一直出去到大路上等他好了，消灭掉他后会出现 2 星通缉，拿起地上的袋子后马上去地图上粉红色的指定地点。



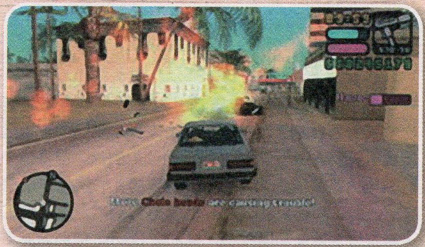
MISSION 21 Balls

引发地点：Little havana

引发人物：Umberto Robina

任务奖励：$800

任务攻略：首先要抢一辆能坐 4 个人的车，才可以进行这个任务，任务开始后拿到车就和几个手下一起去地图上红点位置，这些红点都是需要消灭的敌人，要保持两个手下同时行动，不能抛离他们，两个手下任何一个被杀任务就会失败，完成任务途中会有同时 2 到 3 个地点需要阻止敌人对街道的破坏，这个任务的要点就是熟悉街道环境，以及及时换新的可以载 4 人的车使用。



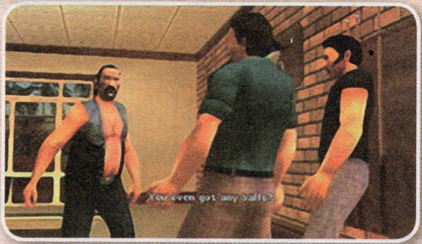
MISSION 22 Papi Don’t Screech

引发地点：Little havana

引发人物：Umberto Robina

任务奖励：$1000

任务攻略：出来后直接坐边上 Umberto 的汽车，把车开到指定的红点位置后接到了他的父亲 Alberto，下一个方向是把他的父亲接到指定位置的咖啡店，但是要在咖啡店开张前到达。这个任务的难点是：他的父亲有心脏病，车不能开太快，否则就……而且路上会遇到截击的敌人，一开枪那老头的惊吓度就高度上升，送到目的地后任务就完成了。



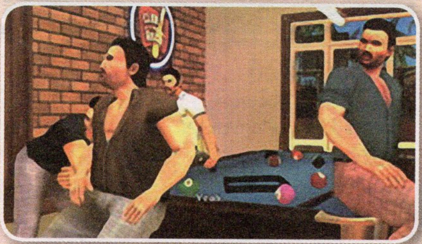
MISSION 23 Havana Good Time

引发地点：Little havana

引发人物：Umberto Robina

任务奖励：$1500

任务攻略：首先任务是杀掉地图上红点位置的几个门卫喽罗，保护 Umberto 手下的汽车进去。任务进入第二阶段，要保护这几个喽罗，外面不断会有敌人进来。消灭敌人后护送了手下离开，主角自己也坐绿色汽车回去，路上会遇到敌人的大火力拦截，一定要确保安全到达，路不远，加油吧。后期一定要避免杀人，否则到达 2 星通缉后，再想回去就非常非常难了。



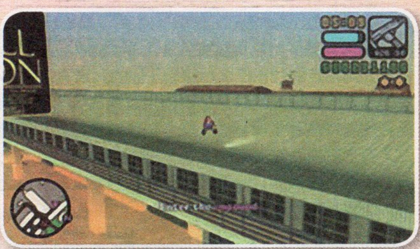
MISSION 24 The Audition

引发地点：Downtown

引发人物：Lance Vance

任务奖励：$750

任务攻略：这次去找 Louise，从他的电话里听出他又有新计划了，任务一开始先驾车到同一个市区内的 King Knut's，要在限定时间内到达。但是这个时候电话完又发生了意想不到的事情：一伙劫匪进来了……消灭劫匪后外面已经被警察包围，走出去的二人被误以为就是劫匪成员。要求是 Louise 带到地图上粉红色指定地点，不过现在是 2 星通缉状态，所以还是比较有难度的。来到地图南面红点后驾驶摩托车上楼梯一直顺着红点的指示，绕到后门后消灭那里的喽罗拿回汽车，然后加速从斜坡上冲出墙外任务就完成了。



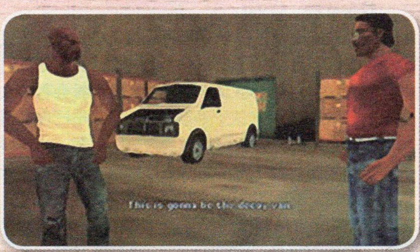
MISSION 25 Money For Nothing

引发地点：Downtown

引发人物：Bryan Borbes

任务奖励：$1500

任务攻略：先去地图上的蓝色点，坐那里的汽车，然后去上一个任务爆炸后的仓库，这里车子会被喷漆伪装，再开出来到附近的蓝点，这里途中会保持 3 颗星通缉状态。这时只要不断逃跑，等下面的 Progress 条满就可以了。这里不用全速前进，只要看清地图，一开始就跑到最大的路上然后一直中速向南，到南面了再掉头向上拖延时间，只要不被撞得太厉害基本没问题，Progress 条满后回这个仓库。最后掩护另外一辆车离开后去喷漆店刷掉通缉星数就通过这个任务了。



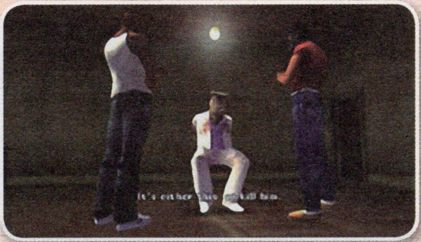
MISSION 26 Caught as an Act

引发地点：Downtown

引发人物：Lance Vance

任务奖励：$750

任务攻略：在地图最左上的任务地点，见到了 Louise 和 Borbes，但是因为钱的关系他们反目了，Borbes 驾车逃跑。任务的要求就是在他车里的钱散落完之前把他从车里抓下来，而不是杀掉他或者打坏他的车。要在小路上把他挤到墙边然后马上抓住他，否则基本没机会，一开始尽量选择靠墙的那辆跑车，速度和初始角度都不错。



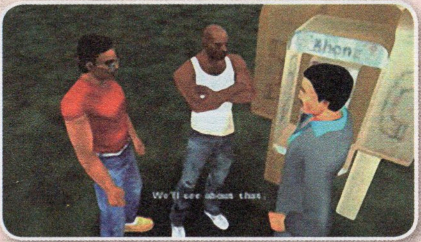
MISSION 27 Leap and Bound

引发地点：Little haiti

引发人物：Bryan Forbes

任务奖励：$1500

任务攻略：接到任务后，来到海边指定地点，看 Lance 的交易，打开望远镜后按□可以放大画面，待交易到一半突然发现对方对他出手，马上按提示放下望远镜过去帮忙。到了码头后发现 Lance 已经被打晕并带上快艇，马上跳上之前 Lance 开来的汽车上，一直追到最南面的码头后那艘快艇会上岸。那是一艘很大的邮轮，将那里的守卫杀死后进入船舱，向左走可以来到下一层，一路上会有一些敌人的攻击，可以轻松将他们全部消灭。在船舱最里层会看到有三个敌人正围着 Lance，过去将那些家伙全部杀死就出 Lance。将 Lance 救出后还需要在邮轮的各处收集赃物，总共有 5 个赃物分别藏在邮轮的各处，收集完毕后下邮轮和 Lance 会合。



MISSION 28 Snitch Hitch

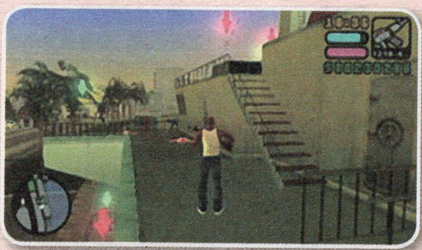
引发地点：Downtown

引发人物：Lance Vance

任务奖励：1000$

任务攻略：和 Lance 一起驱车前往飞机场，游戏会指定一个时间，需要在该时间内到达，一路上只要不去多做其他事情的话，基本上可以准时到达那里。

来到飞机场后，Lance 的朋友正好到那里。然后和朋友随便找了辆车赶往地图所指的地点，会在那里看到大批保安，需要将他们全部杀死。将保安全部消灭后，会再度来四名摩托车手，也需要将全部杀死，全部解决后就可以完成任务了。



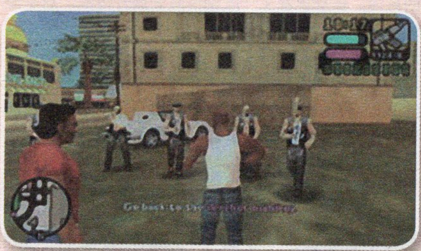
MISSION 29 The Bum Deal

引发地点：Little haiti

引发人物：Bryan Forbes

任务奖励：没有

任务攻略：接到任务后与 Lance 一起来到一个酒吧，一进去就会发生战斗，需要将酒吧里面全部的 Bikers 都杀死，他们人比较多，可以用散弹枪来打他们，不过要小心别打到 Lance 了。将酒吧里面的人全部消灭后出来，酒吧外还有一些。将 Bikers 全部消灭后和 Lance 一起驱车回到接任务的地方，发现之前被捉的那个家伙竟然骑摩托车逃跑了，迅速驱车去追赶他，用汽车把他从摩托车上撞下来后杀死他，之后根据地图的指示会到 Lance 家。



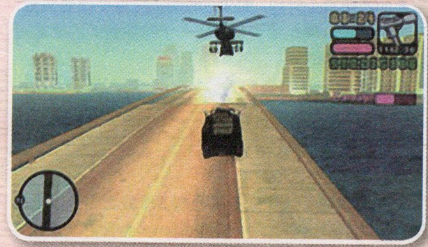
MISSION 30 From Zero to Hero

引发地点：Downtown

引发人物：Lance Vance

任务奖励：$3000

任务攻略：与 Lance 一起带着两名同伴开车前往码头，四人一同上去将那些搬运货物的人射杀。将对手全部消灭后，和 Lance 分别驾驶已经装满货物的卡车，跟着 Lance 一起将那两辆卡车开到东区去。一路上会有敌方的车子紧追，并且不断朝我方的卡车开枪，要尽量避开他们，而且更重要的就是紧跟着 Lance 所驾驶的卡车。在过桥的时候对方会出动武装直升机，在桥上要左右开走 S 型路线来躲避直升机的轰炸。过了桥后冲破警察的封锁线后马上就会有 4 颗警星，一路上除了躲避警察的追捕外还是得继续跟着 Lance 所开的卡车，直到目的地。



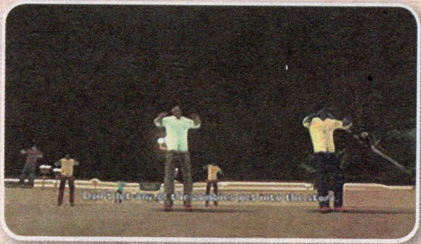
MISSION 31 Brawn of the Dead

引发地点：Ocean beach

引发人物：Lance Vance

任务奖励：$850

任务攻略：开车与 Lance 一起去地图北面的大商场，到了那里后会玩两个小游戏，一个是用枪打丧尸，一枪一个，不让丧尸靠近，还有一个是用武士刀砍丧尸，不让丧尸们逃到出口。两个小游戏几乎没有难度，时间也都是 1 分半，只要随便玩一下就可以过关。做完游戏后，还需要带着 Lance 回到他自己的公寓中。



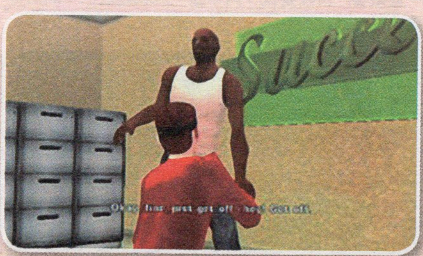
MISSION 32 Accidents Will Happen

引发地点：Prawn island

引发人物：Reni Wassulmaier

任务奖励：$850

任务攻略：首先上面前的跑车，然后根据地图的指示开到开始地点，根据画面上红色的光墙来开车，而且一路上会见到有红色箭头的跑车，需要直接去撞坏它们，只要一撞就可以把它们给撞爆掉，一路上还



会有一些斜坡，必须要加大马力冲刺，表演出飞跃的特级镜头。一路上Reni都会在直升飞机上观看和指示，屏幕的右侧有个时间，如果该时间用光就会任务失败，不过每撞掉一辆车或者表演出一个特级镜头的话都可以增加这里的时间。

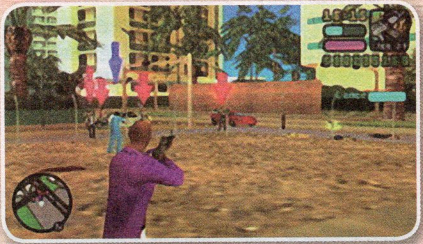
MISSION 33 Blitzkrieg

引发地点：Ocean beach

引发人物：Lance Vance

任务奖励：$500

任务攻略：这个任务需要有5个或者5个以上的据点后才能开始进行。一开始Lance会独自前往我方的一个据点，会有敌人来袭击，需要迅速驱车赶过去解救。敌方的人会来很多，下车后可以和Lance站在一起，一同守卫我方的据点。将前来袭击的敌人全部消灭后就可以过关了。



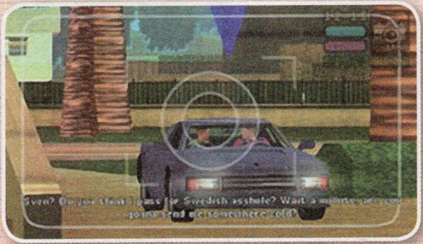
MISSION 34 The Mugshot Longshot

引发地点：Prawn island

引发人物：Armando and Diego Martinez

任务奖励：没有

任务攻略：开车去警察局附近，会看到Jerry和那里的警察在汽车中见面，走到指定位置用相机拍下照片。按□可以放大焦距，能看清楚人后按○拍摄。第一张照片拍摄完毕后他们的车会开走，驱车一路跟着他们，不要让他们发现了。跟踪到一个码头，他们会先进去，一旦剧情过后，就马上开车到地图上的红点处，然后使用相机向他们的方向拍照，照片拍摄好后他们就会离开。此时突然出现了4颗警星，在边上随便找一辆车开回Lance的家里，结果发现Lance已经不在了，只好将照片送到印刷厂去。一路上警察会一直跟着，所以要找一两牢固一点和速度快一点的车来执行任务。



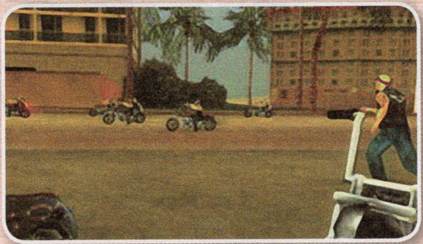
MISSION 35 Hostile Takeover

引发地点：Prawn island

引发人物：Armando and Diego Martinez

任务奖励：$1000

任务攻略：取地图上所标注的指定据点，那里是Bikers的地盘，将那里Bikers的人全部消灭，并加这个据点占为己有。待打到一定时候后，会有数个摩托车手来接走他们的残余，绝对不能放他们走，马上在边上找辆车追上去，追上后直接开庄，很快就可以把他们都撞死。



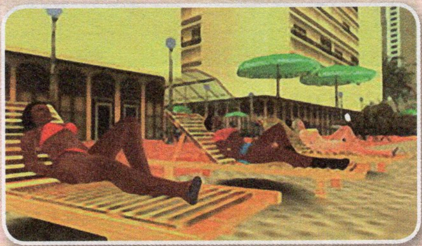
MISSION 36 Unfriendly Competition

引发地点：Prawn island

引发人物：Armando and Diego Martinez

任务奖励：$1200

任务攻略：去地图上指定的地点杀光那里的毒贩，将他们全部消灭。解决掉之后，再驱车前往地图南面的宾馆，在那里发生一段剧情后会展开枪战，对手是一帮泳池边的泳装女郎，千万不要手下留情。全部消灭后，毒贩会和一帮女郎一起骑越野摩托车逃跑，从沙滩上捡一辆越野摩托追上去厮杀。屏幕右侧是毒贩的HP，将他打到一定程度后他会自己下车拿M4向Victor狂射，M4威力极大，最好和他拉开距离用狙击枪将他爆头。



MISSION 37 High Wire

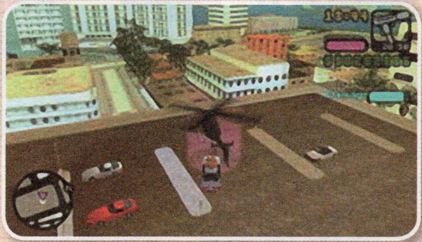
引发地点：Prawn island

引发人物：Armando and Diego Martinez

任务奖励：$1500

任务攻略：去找一架直升机来执行任务，根据地图的指示可以在Little haiti附近找到一架直升机，进入座舱后，按住×发动螺旋桨，然后轻按摇杆就会

向前飞行。驾驶直升机一直向地图上绿色小点的位置行驶，到了那里之后会看到地上有一个箱子。利用直升机下方的磁石将那个箱子吸起来，再继续往海边一个工厂中将箱子放下。之后还需要去东面公路上用直升机的磁石再去吸一个箱子过来，还是运到之前的工厂里面。最后要执行的任务实将一辆被追杀的汽车吸上来，屏幕右侧有现实那辆汽车的 HP，一旦全部消耗完任务就失败，所以必须以最快的速度去将那辆车吸起来然后停放到安全的地方。难度最大的是最后吸汽车的任务，首先要了解那辆汽车的路线，然后就开直升机飞到它的前侧，放下磁石再慢慢减速，这样那汽车就会自己被磁石吸起来了。



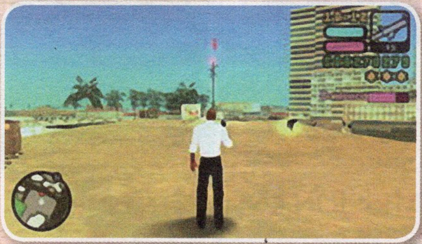
MISSION 38 Tune on,Tune in,Bug out

引发地点：Ocean beach

引发人物：Lance Vance

任务奖励：$300

任务攻略：首先的任务是用火箭发射器去打掉在华盛顿海边警察局上的天线，到达那里后顺着楼梯走上去在直升飞机两边的就是了，时间相当紧，破坏了这里的天线后还要破坏 little havana 地区警察局的天线，然后要去北面破坏最后一个警察局的天线，路上记得去喷漆店喷一下，可以暂时刷掉通缉，炸掉全部 6 个天线后最后的任务是把通缉减到 0，努力到喷漆店就可以了



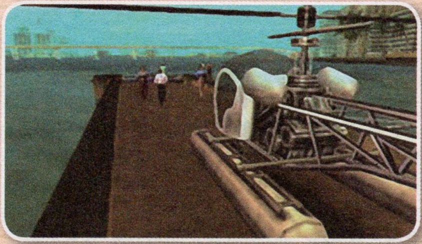
MISSION 39 The Colonel' s Coke

引发地点：Prawn island

引发人物：Reni Wassulmaier

任务奖励：$750

任务攻略：接到任务后去海边，然后就是水上直升飞机保护快艇的任务，保护到最后需要消灭敌人的直升飞机，才可以使船继续开，一直要保护到地图的最下方才可以，路上敌人的船很多，但是都不经打，只要操纵好飞机就简单了，最后到达地图南端的水上仓库后任务结束。



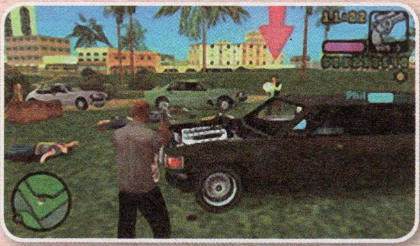
MISSION 40 Kill Phil

引发地点：Prawn island

引发人物：Reni Wassulmaier

任务奖励：$1000

任务攻略：先去地图上的蓝色点，驾驶车后去粉红色地点会面，这里附近可以得到一个防弹衣。到达会面地点后接到了直升飞机上下来的人，之后马上大批敌人赶到，开始正面冲突。消灭面前的喽罗后，下一个任务是把 Phil 带到他的酒店，在地图上的粉红色位置，路上会有许多敌人的截杀，小心躲避，尽快开到目的地，这个任务就完成了。



MISSION 41 Say Cheese

引发地点：Prawn island

引发人物：Reni Wassulmaier

任务奖励：$850



任务攻略：接到任务后来到院子外海上的摩托艇，坐上去后按照粉红色指定位置移动。这里的难点是一定要限定的几秒内到达规定的红点，否则就会任务失败。最后还要有一段摩托车穿梭的情节，不过这个比摩托艇要简单多了。

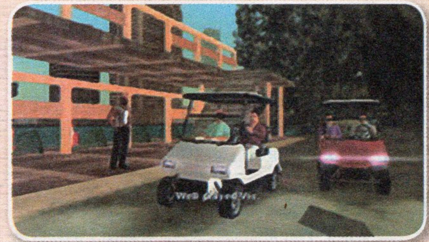
MISSION 42 Home’s On The Range

引发地点：Leaf Links

引发人物：Gonzalez

任务奖励：$1000

任务攻略：进公园大门前所有武器都会被没收在门外，接任务后游戏规则是按 × 键开始，当光标停在绿色区域时再按一下 × 键就可以击球，效果比较好。一边聊天一边每人打一回合 GOLF，只要 2 次都控制在绿色范围内，击出的球就会击中目标，任务完成。



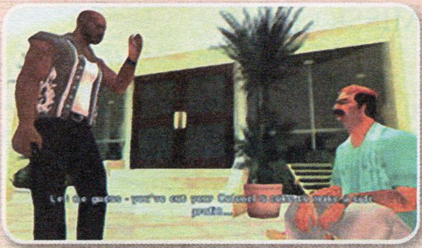
MISSION 43 Purple Haze

引发地点：Vice Point

引发人物：Gonzalez

任务奖励：$1000

任务攻略：先来到任务地点，红色点上可以打开车库门拿到车，然后开往交易地点。但是在那里居然被一辆大车撞了，神志不清的主角找到了公用电话和 Gonzalez 联系，之后马上去红点找那几个家伙。那里发现那几个家伙在开 PARTY，在 4 小时内需要消灭光他们并且回去，这里主角处于虚弱状态不能跑步，消灭敌人后把车开回去车库就可以完成任务了。



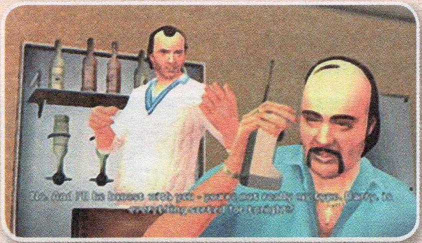
MISSION 44 Kill Phil：Part 2

引发地点：Vice Point

引发人物：Gonzalez

任务奖励：$1500

任务攻略：先开车到地图最左上的飞机场，进入任务地点后进门就发生战斗，这里没有小地图显示，但是有自行车可以提高移动速度，消灭地图上显示的敌人就可以了。Phil 来之前要杀光所有这些敌人，否则就会任务失败。杀光敌人后拿到那张卡片，然后寻找最后一个粉红点，这里没有自行车是来不及的。最后到达红点后还有任务，Phil 会在 5 点半前来到这里。这里最后被杀手们放了炸弹，需要在时间到前消灭这些杀手，时间非常紧急。



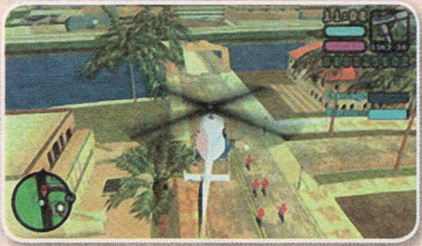
MISSION 45 Taking the Fall

引发地点：Ocean beach

引发人物：Lance Vance

任务奖励：$300

任务攻略：由 Victor 驾驶直升机，Lance 负责在机上开枪，去杀地图所标注的区域里的 Biker 的人。此时屏幕右侧有两条槽，Damage 所表示的是直升机的 HP，一旦被敌人打到就会减少，另一条 Balance 则表示直升机的平衡，没有一定的平衡性的话，Lance 所射出去的子弹准确性也大减。最后发生剧情，直升机被击中起火，Lance 从飞机上掉了下去落入了 Biker 的人手中，在飞机就要爆炸的时候，Victor 迅速跳到了一个幢楼下，接下来的任务就是消灭所有 Biker 的人，将 Lance 救出。



MISSION 46 White Lies

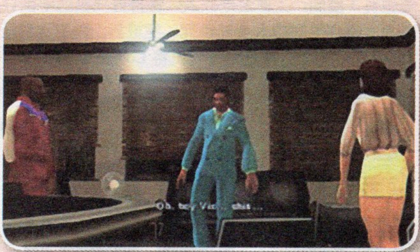
引发地点：Ocean beach

引发人物：Lance Vance

任务奖励：$1500

任务攻略：驾驶身边的水陆两用气垫船，跟着 Lance 所驾驶的直升飞机，一路向 Lance 的直升机还会丢下包裹来，需要接住那些包裹，包裹掉落在那里一定时间，只要时间一过就会消失掉，所以必须以最

快的时间冲过去获得它。水以低速来慢慢调整好方向再去加那些包裹，将右侧的槽聚满后任务就可以完成任务了。



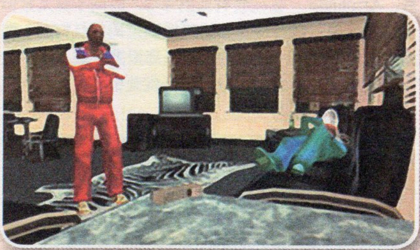
MISSION 47 Where it Hurts Most

引发地点：Ocean beach

引发人物：Lance Vance

任务奖励：$500

任务攻略：去西区的一个酒吧找 Louise，结果刚到那酒吧就看到 Louise 被人绑架走了。酒吧边的小弄里走出了几个家伙想来袭击 Victor，将他们解决掉之后就可以去救 Louise 了。地图上有 3 个蓝色的点，分别代表之前劫走 Louise 的车子，由于不知道 Louise 到底在其中哪一辆，所以只好先找比较近的点过去。在找到第二辆车的时候发现了 Louise 在车内奄奄一息了，将边上的敌人全部消灭后载着她来到地图上所标的红点处的医院。



MISSION 48 Steal the Deal

引发地点：Starfish island

引发人物：Ricardo Diaz

任务奖励：$1500



任务攻略：首先和 Lance 一起开车去东区的一家俱乐部，看到一个家伙从里面出来上了车，一路驱车跟着这个家伙所开的车，不要让他发现或者超过他的车子。一路跟踪他来到一个摩天轮边上，他下了车乘上了一辆水上摩托。迅速下车也乘上一辆水上摩托，继续跟踪他。一路跟踪到他们的水上基地，将那里所有的敌人全部消灭，然后再开着他们的快艇回到 Diaz 那里。

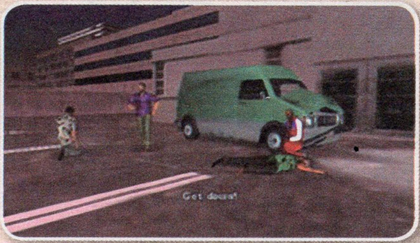
MISSION 49 The Exchange

引发地点：Starfish island

引发人物：Ricardo Diaz

任务奖励：$1750

任务攻略：驾驶 Diaz 家门口的一辆小货车，将它开往会议地点，一到达那里后正要开会，遭到了敌人的伏击，对手在四周的房顶上安排了 9 个狙击手，需要捡起边上的狙击枪将那些枪手全部射杀。之后需要乘上一辆大货车，将货物运送回 Diaz 那里，不过一路上敌人的车会不断来进攻，所以开车必须要小心，而且要快速。



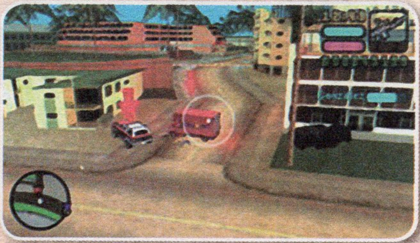
MISSION 50 Farewell To Arms

引发地点：Starfish island

引发人物：Gonzalez

任务奖励：$2500

任务攻略：保护 Gonzalez 的货车在敌人的攻击中得以生存，这次 Victor 坐上了直升机，用机枪来向对 Gonzalez 进行攻击的敌方车辆扫射，不要让他们接近 Gonzalez 的货车，因为他们会对其进行猛烈进攻。待货物运到机场后，敌人还会源源不断来袭，依旧要保护好我方的货物，敌人到达后如果不马上把车射爆的话，他们的人会下车来袭击。最后货物运上了飞机，在机场跑到上对方还是没有停歇，只好继续追击，一直保护到飞机起飞任务才算结束。



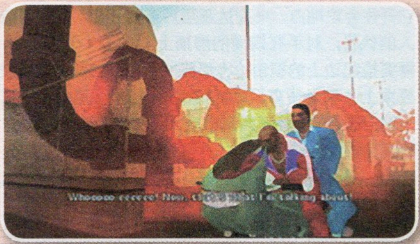
MISSION 51 Burning Bridges

引发地点：Prawn island

引发人物：Armando and Diego Martinez

任务奖励：没有

任务攻略：Victor 和 Lance 中了 Martinez 的埋伏，结果被丢在了一个工厂里，好在 Victor 机灵，躲开了敌人的攻击，可惜 Lance 却被围在了火堆中间。这时 Victor 身上的武器全部被缴掉了，上高台可以获得一把手枪和一件防弹衣，然后用这手枪去将身边的敌人射杀，抢到他们的机枪。在工厂中有 3 个阀门，需要将这三个阀门都打掉就可以熄灭 Lance 身边的火焰，使得 Lance 重获自由。带着 Lance 骑上边上的一辆摩托，然后快速冲往指定的红色区域就可以过关。



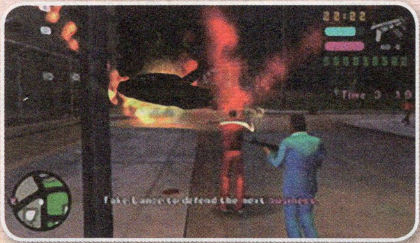
MISSION 52 Blitzkrieg Strikes Again

引发地点：Ocean beach

引发人物：Lance Vance

任务奖励：$700

任务攻略：在做这个任务前最好先去武器店买上足够的武器，我方的据点遭到了对手的袭击，所以开车带着 Lance 一起去那里解围。总共有 8 分钟时间，需要解围我方的 3 个据点，三个据点间的距离也很大，所以到了那里后就要开始猛烈攻击，以最快的速度将对手消灭。



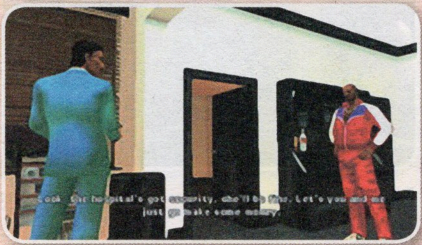
MISSION 53 Lost and Found

引发地点：Ocean beach

引发人物：Lance Vance

任务奖励：$1500

任务攻略：首先驱车前往西区 downtown 附近的医院接 Louise，见到她后带着她上楼顶乘坐直升机。将直升机一直开往东区的指定地点，接近后发现那里遭受了袭击，Lance 在那里的屋顶上，30 秒内将飞机停在屋顶上，载 Lance 上飞机一起去报仇。在东面的海边有 3 艘船，上面全是敌人，保持好飞机的平衡让 Lance 将那里的敌人全部杀死。完成后，降下飞机让 Lance 跳到船上，再继续开飞机将 Louise 载回家中。



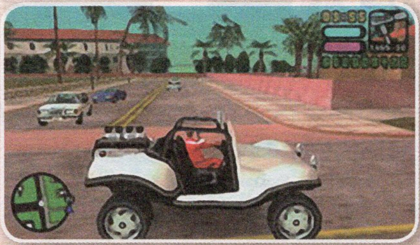
MISSION 54 Domo Arigato Domestob···

引发地点：Starfish Island

引发人物：Ricardo Diaz

任务奖励：$2000

任务攻略：在这里，看到 Diaz 和别人达成交易正在干杯庆祝，任务开始后到蓝色点开汽车，来到 Armando 的家，这里操纵的是他的机器人，按照他的指示来完成各种动作，他会叫机器人打扫、拿香烟、点香烟等等，机器人移动速度很慢，必须熟悉这里的地形和熟悉机器人手壁的各个作用。每完成一个小任务，Armando 一会就会有新的命令，时间不算太紧但是也要尽快，任务最终目的是找到密码并且打开 1 楼暗室内的保险柜，最后输入密码那里需要输入 4 个数字，最后密码是 8423，最后打开保险柜后使用打火机就可以完成任务了。



MISSION 55 So Long Schlong

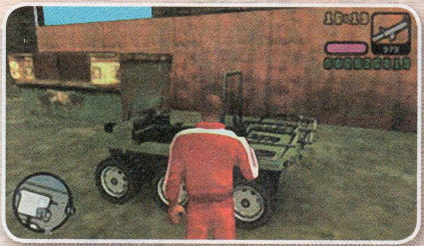
引发地点：Prawn island

引发人物：Reni Wassulmaier

任务奖励：$1000

任务攻略：接任务后先在院子里消灭那些喽罗，然后后会在画面上显示 Reni 的 HP，要在他死前赶到地图上的指定地点，这里掩护 Reni 消灭喽罗后然后开车带他回到家中，路上会有大量敌人的车出现，小

心躲避。任务的要点是要尽早去 Reni 的地方，不然他 HP 很快会被打空，然后是路上尽量要避免被撞。



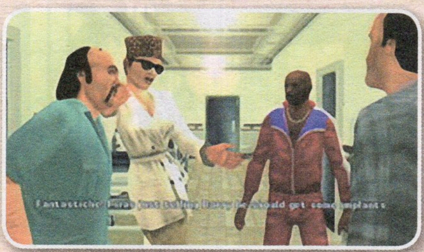
MISSION 56 In the Air Tonight

引发地点：Ocean Beach

引发人物：Reni Wassulmaier

任务奖励：$3000

任务攻略：先带 Reni 去飞机场，然后去地图最左上的地方找 Phil，这里的舞台上面有人搞破坏，要马上消灭他们。每次会出现一个破坏者和一个打手，消灭破坏的人防止灯光架下落就可以，唯一可惜的是这里不能用武器。



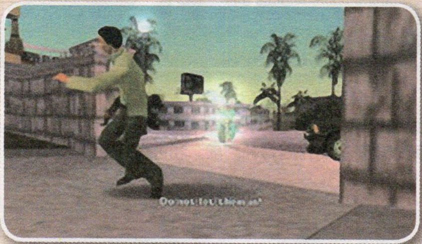
MISSION 57 Light My Pyre

引发地点：Ocean Beach

引发人物：Lance Vance

任务奖励：$2500

任务攻略：从自己家里出来，正要出发时 Lance 的车被敌人炸掉，他只有开摩托车去追，紧跟 Lance 之后保护他，一定要迅速追，不但他的速度很快，HP 也少得相当快，他死了就任务失败了。保护他到北面 Prawn island 的大桥后他冲进了 Mendez 的别墅，主角也要在门口敌人的火力中冲进去保护他，门口的门卫是杀不光的，按照蓝点的指示进去后门，就是和 Mendez 的对决，这里不能使用手雷以外的其他武器，地上有一个 HP 和防弹衣，要好好利用。



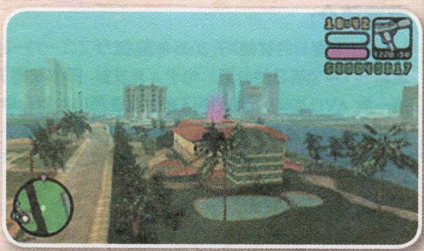
MISSION 58 Over the Top

引发地点：Starfish Island

引发人物：Ricardo Diaz

任务奖励：$3000

任务攻略：开车去 Phil 的地盘，然后上车后去粉红色地点，就在最开始的军营边上，然后从墙上跳进军营内，一进去后里面敌人众多，径直走去蓝色点就可以。进入到任务点后会发现启动了武装直升飞机，然后要在限定的时间内逃出大楼并且偷到武装直升飞机。坐上武装直升飞机后，把它开会 Diaz 的别墅，可以按○键发射导弹，□+× 键一起按则是机枪，开到目的地后任务完成。



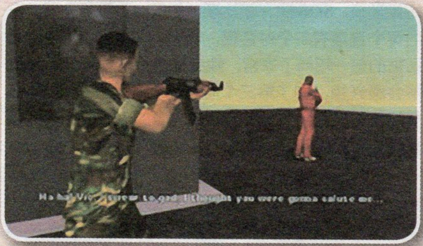
MISSION 59 Last Stand

引发地点：Starfish Island

引发人物：Ricardo Diaz

任务奖励：$

任务攻略：首先把飞机开到 Mendez 的大厦，在地图的最左上，靠近后地图上显示有敌人，需要用直升飞机上的火力解决他们。这里的杂兵必须用直升飞机的火力解决，如果走出来攻击，上飞机后又会刷新。全部解决掉后发生剧情，直升飞机被击坠，进入大楼前被忘记边上的补给和防弹衣。进入内部后敌人非常非常多，要最快速度消灭眼前的敌人，附近还有一个防弹衣加，消灭所有敌人后继续下楼，消灭所有剧情后最后的 BOSS 出现了：最开始那个军官 Jerry 和武装直升飞机。跟着 Diaz 上楼就可以和直升飞机战斗了，之前天台上可以获得的火箭筒在这里有极大威力，3 下就可以解决它！灭直升飞机后来到天台就是和军官 Martinez 以及 Mendez 的最后战斗。



—完—

凉宫春日的约定（忧郁）

中文名：凉宫春日的约定	ISO容量：1530MB	
原名：Suzumiya Haruhi no Yakusoku		
评分 8.4	厂商：BANDAI NAMCO GAMES INC.	游戏类型：AVG
	发行日期：2007.12.20	版本：简体中文
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://b.bngi-channel.jp/psp-haruhi/	

游戏简介：

《凉宫春日的忧郁》于2003年起在《ザスニーカー》杂志中开始连载，并于2006年动画化获得了巨大的成功。最新刊《凉宫春日的分裂》也于4月发售，同样获得了极高的人气。NBGI此次制作的PSP《凉宫春日的约定》是一款AVG游戏，游戏中玩家需要在原作的舞台中与形形色色的登场人物进行对话发展剧情，游戏中将启用动画版声优原班人马进行配音。

基本操作与开场白

- ↑：进行剧情
- ↓：同上
- ←：同上
- →：同上
- 类比摇杆：——
- SELECT：——
- START：跳过曾经看过的剧情
- ○：进行剧情2
- □：切换菜单
- ×：——
- △：重复对话
- L：切换对话模式
- R：隐藏对话框

开场动画就不必说了，现是阿虚一段很长的对话主要介绍SOS团的情况和凉宫春日，接下来画面切换到凉宫（背景我认为是SOS团经常集合的咖啡店）。然后和凉宫问一些问题，凉宫会以不同的表情作介绍。比如学校、SOS团、朝比奈、长门、古泉等方面。它们每个选项有三个对话框，等都问完了之后（每个对话框的前一项问了凉宫，她会很高兴。第二个问题她不会感兴趣，到了第三个问题比如朝比奈是未来人、长门是外星人还有古泉是超能力者的时候，凉宫会很兴奋）直接进入下一画面。

第一章

到了校园祭的前期，电脑研的社长带着两个团员回来挑战，看过剧情的人都会知道原因，在这里肥羊就不墨迹了。作为玩家的你当然会接受。最后社长哈哈大笑并发誓如果SOS团输的话必须把电脑拿回来。



之后会看见谷口和田木两人，自然是问SOS天校园祭的准备情况。对话完之后继续剧情，在过一会的时候会看见喜绿，估计她是感谢SOS团救她男朋友（电脑研的社长）的事情，我猜的。和喜绿对话完之后会看见鹤屋学姐，她会和你讨论朝比奈的问题，这是要注意。不同的回答会导致剧情的发展情况。和鹤屋对完话之后转到第二天。



与鹤屋对话完之后会看见古泉，古泉当然会和你说在校园祭的时候，他会和他们班的人一起演话剧，所以电影的制作要拜托阿虚。和古泉对完话之后会遇

见一个青蛙扮相的人，我不知道他是谁。可是在阿虚对话框里会出现朝比奈的字样。不知道这人是不是朝比奈呢？



和朝比奈对完话之后回到社团教室遇到长门，和长门聊完之后。选择对话框。选的时候注意了前三个选项的第一个都能让长门大明神 Happy。另外在长门的对话框里有大萌钟的声音。这时要注意它的声响，这个可以设置。在之后的研究中我会单独介绍给大家。（在这一过程中会重复一遍刚才的情景，也就是传说中的无限循环，这里省略和古泉的对话）

之后会出现一幅场景，有凉宫、鹤屋还有国木。选择凉宫会出现一只猫。它就是 三味线——在《朝比奈实玖硫的大冒险》中是一个很重要的角色。他会说话。想办法让他 HAPPY 另外还会出现阿虚的妹妹——不知名的小萝莉（BS 本人吧）。和三味线对话完之后会出现晚上的场景。这是重复出现选择。我选的是三味线。它会带你去个地方。对话成功之后进入第二章。

第二章

本章伊始继续小凉宫，然后遇见鹤屋。之后是古泉。在选择社团教室的选项之后会看见朝比奈的对话框，背景应该是在社团教室，在这个选项里选择文化祭“文化祭当日闲暇”和朝比奈“美味”什么”茶”会让朝比奈很 HAPPY 之后是和凉宫一段繁琐的对话。然后是阿虚的一段独白。



之后会出现和古泉的对话，我选的是【。。合】的那个选项，之后古泉说原来是这样。选择第一个选项的第一个对话框，在映画的选项里选择第一个对话框。第四个选项第三个对话框，他就会 Happy 了。

分支一：之后会出现三个对话框，我选择的是第三个。鹤屋和阿虚的妹妹会出现。和她们对话完之后，



三味线猫会出现，之后三味线的表情有些奇怪。到了3日目夜，选择三味线所在的操场。又出现两个对话框选择第一个。在和三味线的对话框中，前四个大选项里的前两个小选项都可以选，都能让我们可爱的三味变 HAPPY。

分支二：如果选择电脑研会长的选项，会出现教室。之后又是鹤屋学姐登场（她可真能抢镜头 ~）。到了四日目夜，电脑研的社长会出现但是不知道为什么他是闭着眼睛的。对完话之后社长显得垂头丧气的样子。



分支三：选择操场，鹤屋和长门同时出现。好像是问有关凉宫的事情。之后在教室里遇到国木田。中间穿插在社团教室里与凉宫的对话，应该是阿虚在回忆。这时谷口出现再说凉宫的事情。之后会出现和长门的对话，和她对话时，选择文化祭“气”什么”出””物”、书本选“面白”什么”读？”、学校选“对战”什么”活跃”。都会让她很 HAPPY~~

这样到了七日目，古泉、阿虚的妹妹和凉宫会相继出现。意味着第一种通关结局产生了（虚妹巨大化）。

第三章

四日目：午后 朝比奈
夜晚：电脑部部长
五日目：午后 长门

夜晚 选择谷口之后会凉宫会出现，与她对话并选择“映像”话题，内容从第一个到第二个，随后第三个就出现，选择它就可以进入下一章。

PS：这章内有的人物选择并不重要，只要夜晚选谷口再跟凉宫对话成功后便能进入下一章，之所以进行二日，一是因为有张图只有第二日剧情才会出现，二是我并不确定选择电脑部部长后是否跟长门剧情的出现有关系，所以头天夜晚我选了与电脑部部长对话。

第四章

六日目：

午前 选择谁对话并不重要，只不过在对话中出三个红心的话会奖励一张图

午后 这时候会有沙滩排球小游戏，玩法就是在规定时间内按出出现的按键，有三个难度可以选择

夜晚 古泉对话出 SOS 团徽标

七日目：

午前 同六日目

午后 同六日目

夜晚 凉宫对话即可进入下一章



六日目夜晚选择凉宫对话即可进入下一章，我之所以选古泉对话是因为不与他对话会影响以后的剧情。

另外，七日目是前四章的分割线，一旦前四章剧情超过七日目，会自动出现 Bad End，不过建议大家存档后弄个 Bad End 出来，因为 Bad End 有图可以收。

再者，晚上跟古泉对话后，第二天晚上选凉宫对话，恰恰使第五章出现在八日目。而第五章后的天数就不是玩家可控制的，基本都是剧情过。

第五章

八日目：

本章一开始古泉便出现给了阿虚两个选择，这当然是剧情分割的选择，选第一个再标记为③，选第二个再标记为④。

标记③情况下：

午前：凉宫对话出 SOS 团徽

午后：古泉对话出 SOS 团徽

夜晚的并不是很重要，这已经无法影响剧情的发展了，但是同样需要注意的是，选择一些不出对话的或者不影响剧情的人物来与之对话，有可能会出图，这我就不详细介绍了。这个游戏设置的 START 键可以跳过已读对话就是为了方便我们的 S/L 大法。

自此之后便是一长串的剧情，有能力的玩家就慢慢去看吧。

直到出现古泉 VS 小凉宫，这是剧情的分割点。在此出现两个选项，选择“阻止”的玩家会得到凉宫的结局，选择“不阻止”的玩家会得到古泉的结局。

在这里需要提醒的是，午后不选古泉对话，出的凉宫和古泉的结局都是 Bad End。



标记④情况下：

午前：长门对话需要注意的是，在“电脑部”话题中会出现一个以前从来没出现的内容（以前最多是有两个），选择这个内容就是了。

午后：长门对话得 SOS 团徽标记为⑤

朝比奈对话得 SOS 团徽标记为⑥

夜晚若是在标记⑤的情况下，选谁对话都无所谓，经过一串剧情后，会有选择长门对话的情况出现，若不选择与之对话，长门结局是 Bad End，如果选择与之对话并出 SOS 团徽，长门结局是 Good End。再之后一串剧情会出现两个选项。一个是“与长门见面”，一个是“留在部屋”。选择后者会导致鹤屋结局出现，前者则是长门结局。

夜晚若是在标记⑥的情况下，就选鹤屋对话出 SOS 团徽吧，反正也有图，之后在与朝比奈打牌的时候，输掉导致鹤屋结局发生，赢了就是朝比奈 Good End。如果在午后的朝比奈对话不出 SOS 团徽的话，打牌赢朝比奈后出的是朝比奈 Bad End



如果之前第四章没经过古泉对话而选择凉宫对话就直接进入下一章的话，以后剧情里面，古泉凉宫那一线会不会出 Bad End 我没仔细研究，但长门剧情不会出现，朝比奈 Good End 也不会出现，所以我相信，古泉凉宫那一线也只有 Bad End。

朝比奈 Good End

PS: 要达成朝比奈 Good End 必须先到达成前几章所要求的部分，详细见前几章，这里暂 不讨论

九日目：

一开始会遇上两个选项，事实验证这个选项不影响结局，但选第二个选项的时候，朝比奈会说“正解 ...”。接下来，经过一段剧情后，便出现选人的界面，当然，这里只能选朝比奈。选择后，就会进入打牌换衣游戏（喜欢～）。如果赢了朝比奈，就会发生剧情，凉宫出

现，看见因为输牌而换成兔女郎的朝比奈和阿虚在一起。凉宫显然不爽（这根本不用解释）。然后发生一段剧情。

十日目：

莫名地，阿虚和朝比奈穿着“水着”出现在一个无人岛上。至于发生了什么事我就不说明了。反正到后来燃起一堆篝火，两人偎依在一起，阿虚出现了一个选择，貌似是选择“亲”与“不亲”。这时候你要是选亲的话就惨了，因为没图。选择不亲在是王道，阿虚怎么能出轨呢！！！选不亲的话就会出张图。然后海面上隐约出现轮船，接着就出现闭锁空间破裂的情况了（是不是感觉很混乱，也不想想闭锁空间是因为谁才产生的），然后两人眼前一白，就睡过去了。

醒来的时候阿虚回到 SOS 团的部屋里，接下来就是一串一串的剧情，游戏就迎来了 Good End（当然游戏并没有 Good End 字样

朝比奈 Bad End（大朝比奈 End）



PS：没有达成前面几章所要求的部分。

这里只要是在换衣打牌的时候赢了就可以了，凉宫出现，看见阿虚和朝比奈的情况后暴走，然后就是一串串剧情，大朝比奈身着“青蛙套”出现（汗~），然后约阿虚到天台说话，接下来说什么我就不懂了，反正就这样 End 了。

鹤屋 End



PS：前面要求达到不达到无所谓

只要是在跟朝比奈换衣打牌的情况下输掉，就进入鹤屋 End，剧情一条线，懒得介绍了（别见怪）。

另外，从长门 End 中会有分支也到鹤屋 End，在长门 End 中再加以说明。

长门 Good End

PS：达成前面要求，另外注释下，在第五章午前选长门，谈关于电脑部的事情（电脑部　话题内有“写真”字样，两个话题谈完后隐藏话题出现），然后在午后就有长门可选（若午前没选长门对话并达成上述要求，午后没有长门可选），选择长门后就进入传说中的电脑部小游戏，反正我是打过了那个游戏接着进行下面剧情，没打过的话……我就 不知道会不会进入长门 End 了。

第六章

九日目：

夜晚会出现人物选择，选长门对话达成 SOS 团徽即可。

第七章

十日目：

本章进行一系列剧情，午前出现凉宫，不知道因为某种情况，阿虚扑倒到凉宫身上（阿虚！趁势推倒她吧！），然后，朝比奈恰好出现（时机掌握太好了），接着凉宫红着脸给了阿虚一拳（冤枉呀~）。闲话少说，之后是阿虚内心独白看样子是）。接下来出现选项，“去见长门”或是“留在部屋”，当然选择前者，接下来就不多透露了，玩家自己看接下来发生的事情吧，反正最后是 Good End。

长门 Bad End



PS: 虽说是 Bad End，但也要满足 Good End 需要的前提才能进入。

第八章

九日目：

夜晚别理长门。

第九章

十日目：

这里依旧选择去见长门。但情况就和前面不同了（幻想情况：长门：“昨晚…”，阿虚：“？”，长门：“死…”……）。接下来就会出现长门 Bad End（确实是很 Bad 的 End）。

PS：如果上述两种情况中，在选择是否见长门的时候选择不见，那么就会出现鹤屋结局。

古泉 Good End

PS：达成前面章节里所要求。



第十章

九日目：

一开始的剧情我不详细介绍了，直到出现小凉宫VS古泉，这时候阿虚可以选择“阻止”和“不阻止”。这时候应该选择“不阻止”，选阻止的话就进入凉宫End。接着到午后可以选三味线（猫），出一张图，但不影响剧情。直到夜晚，出现三人选择。这是一个分支，选朝比奈就出现“消失的未来人”路线，选长门就出现“消失的外星人”路线，选古泉当然就出现“消失的超能者”路线。后面的我就不介绍了，因为只要达成前几章的要求，进入后就是Good End，只不过后来选择的路线不同，会有些差别，但已经没有别的分支了。

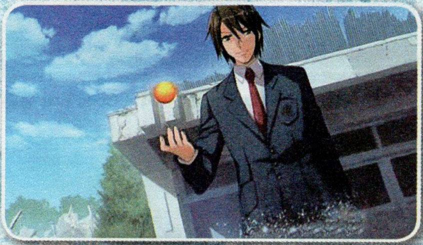
第十一章

十日目：

根据前面的选择而不同。

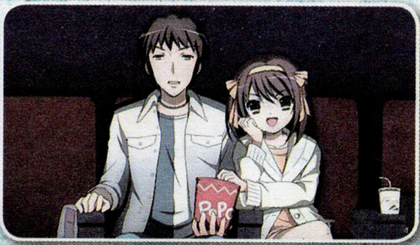
PS：虽然这是古泉Good End，但到最后几乎都跟凉宫扯上关系，汗个先。

古泉 Bad End



PS: 没有达成前面的要求。

结局就是古泉挂掉，世界毁灭，凉宫和阿虚成为亚当和夏娃（这是我根据剧情虚构的，但确实就他们两人了），是最最Bad的一个结局了。



凉宫 Good End

PS：达成前面几章的要求。

第十二章

九日目：

出现小凉宫VS古泉的时候选择阻止就是了。然后就是小凉宫和大凉宫以及大伙出去野餐呀（好和谐的感觉）。

然后就是一系列剧情。

第十三章

十日目：

剧情后一开始的选项并不重要，午后凉宫会拉你去录音室，中途她会说某日去游乐园（真让我意外，她竟然主要说去游乐园，团长脑袋没问题吧？）。

夜晚的时候发生奇怪的事情，竟然出现两个大凉宫（其中一个铁定是假的啦），这时候就展开玩家的智慧来找出命运中的公主吧，啊不，是真正的凉宫。如果找对了话，当然就是Good End，然后就是游乐场剧情了，这就不透露了，反正是最最Good的End就是了。如果找错了的话，明显，Bad End。

凉宫 Bad End



PS: 没有达成前面几章的要求，或如上所说，找错对象。结果阿虚没办法保护到凉宫。哎，无语的Bad End，连图也没有。

阿囧：ATK 50、DEF 40、SPD 30——最平衡发挥最稳定的

腐泉：ATK 50、DEF 45、SPD 25——行动力略打折扣，不过发挥也很稳定

大门（萌）神：ATK 40、DEF 35、SPD 45——高速平衡型可以说是最好用的，唯一的缺点就是有时候不肯攻击……

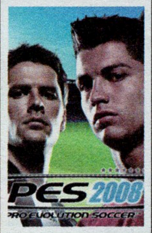
1096：ATK 30、DEF 80、SPD 10——本身就很难移动了有时还不肯动，肉盾是她唯一的优点了，一上来就扔最中间吸引敌人火力用吧，反正基本死不掉……

团长大人：ATK 70、DEF 10、SPD 40——冲得猛、打人猛、死得也猛（基本防御也很容易被一击死），有时候还不受控制乱冲，放三人后面做最后一击用吧……

–完–

实况足球2008

中文名：实况足球2008	ISO容量：1200MB
原名：World Soccer Winning Eleven Ubiquitous Edition 2008	
评分 6.7	
厂商：KONAMI Computer Entertainment Tokyo, Inc.	游戏类型：SPG-Sports Game
发行日期：2008.01.24	版本：简体中文
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：http://www.konami.jp/we/weue2008/	



游戏简介：

《实况足球 11》在前作基础上有了很大程度的进化，其中次世代主机版本的改善犹为明显。游戏不仅将具备更加出色的人物细节、特效和高清晰分辨率，而且各个原有模式也将得到大幅度强化。

系统方面，《实况足球 11》将采用一种名为"团队视觉"的全新人工智能技术。新的 AI 将根据不同玩家的不同操作习惯和风格进行自动调整。简单来说就是，游戏中玩家的队友将具备更强的学习和适应能力，根据玩家的不同特点即时地对攻防战术作出相应的反应，还可以从之前失败的进攻或防守失误中总结经验教训。

球队战术板

以前的 WE 给人的感觉是玩战术的搞不过玩技术的，战术流一直属于非主流派别。但从 WE8 开始，战术的地位被提高到史无前例的高度，踢出自己心目中的足球也成为了 WE 系列的口号。本次的 WE2008 也不例外，正确的战术可以帮助你在对战时取得事半功倍的效果，反之可能会让你疲于奔命。下面就由笔者结合几个豪门球队的特点，讲解一下具体的战术运用。

AC米兰

人员配备：人员方面，AC 米兰中场力量十分强大，皮尔洛、加图索、西多夫、卡卡、安布罗西尼，加上刚 刚转会来的埃莫森，哪一个挑出来放别的队里都是绝对主力，可惜 A 米并没有储备世界级的边路选手，制定战术时比较受限制。后防方面，内斯塔、马队长、卡拉泽、卡福、扬库洛夫斯基都可以信任，奥多的数值则比较惨，游戏里是板凳的命。相比而言，米兰的锋线稍显薄弱，肥罗和大因扎吉脆弱的身体不知道什么时候就会崩溃，帕托还挑不起大梁，关键时刻只能祈祷吉拉迪诺能有好的状态。

推荐阵型：4-3-2-1，圣诞树阵型虽然贝鲁斯科尼不喜欢，也没法踢出漂亮的足球，但却是目前最适合米兰的。正如前面说的那样，米兰的中场虽然强大，但却缺乏边路的好手，只能集中重兵于中路寻求突破。将卡卡和西多夫作为前腰放在吉拉迪诺身后，既可以为锋线提供炮弹，也能创造更多的远射机会。后防有马队和内斯塔领衔也让人十分放心。但要时刻注意马队的体力，防守时不能扑得太猛，否则半场结束，马队也该下场休息了。



战术设置：防守反击，中路进攻，围抢，中后卫助攻。中后卫助攻目前是国际上比较流行的战术，在场面陷入僵持阶段，中后卫的插上可以打破中前场的均势，让进攻方掌握主动。但需要注意的是插上的中后卫体力会减的很快，而且一旦被对方打反击会非常被动，所以要慎用。



巴塞罗那

人员配备：巴萨中场走的是精品路线，依涅斯塔、德科、哈维都是个中好手，马科思作为巴萨为数不多的力量型球员可以打后腰和中后卫两个位置，能为球

队提供必要的补充。而由普约尔、图拉姆、阿贝尔达、赞布罗塔组成后防先发四人组可与 A 米的防线媲美，加上拥有 G 米利托、奥莱格等人的板凳阵容，巴萨后防实力也不容小觑。锋线上的四大前锋派谁首发恐怕会成为使用巴萨的玩家最头疼的问题。

推荐阵型：4-3-3，我找不到比 4-3-3 更适合巴萨的阵型了。亨利在阿森纳时就最喜欢在左边路接球后直插禁区，把他放在左路，内切射门时正好可以把球顺到惯用脚一侧（有关内切射门的战术会在后面有详细解释）。小罗担任前腰，解决了四大前锋不能同时登场的问题。但是应该引起注意的是，小罗担任前腰时，后腰的人选应该是马科思而不是哈维，否则中场几乎不具备拦截能力，将整条后防线直接暴露在对方前锋的火力之下。后防线上，图拉姆的体能踢全场的话可能会有点问题，补位时尽量多用铁人队长普约尔，可以有效控制体能的下降。



战术设置：左边路进攻、右边路进攻、越位陷阱、围抢。本次的 WE2008 前锋变得更容易越位了，这也意味着越位陷阱的成功率会大幅提高，对于巴萨这种重视进攻的球队来说会更加有利。而围抢战术的设置可以让球队在丢球后就地展开反抢，延缓对手的进攻，为组织防线赢得宝贵时间



曼联

人员配备：曼联中场囤积了大量的边路选手，如 C 罗、吉格斯、朴智星等，但是自从基恩退役后，曼联的中场一直缺乏硬度。卡里克是不错，可是其组织能力远胜拦截能力，担当组织型后腰比较合适。而范尼远走西班牙后，锋线上的箭头就一直是曼联的软肋，索尔斯克亚不比戴斯勒坚强，鲁尼早在 06 世界杯就被证明离球门太近反而不会进球。还好今年补充了特维斯，锋线实力有所改善。然而后防线上又损失了海因策，维迪奇英超踢的不错，可惜游戏中依然是三流中卫的水平。

推荐阵型：4-2-2-2，中场双后腰是欧洲赛场最为常见的阵型，况且目前来看，曼联也确实没有能担当单后腰责任的球员。卡里克或哈格里夫斯两者上谁见仁见智，朴智星 95 的体能则可以保证他在 90 分钟内每一秒钟都能满场飞奔，四处扫荡，成为防守型后腰的不二人选（虽然小朴没有 DMF 这个位置属性，但是凭借一幅铁肺，朴同学跃然成为最适合后腰位置的球员）。两个边前卫首推 C 罗和吉格斯，纳尼可以作为必要的补充。前锋线上，萨哈虽然比范尼差了不少，但全队目前也只有他能打中锋了，而鲁尼拖后打影子前锋则可以充分发挥其远射优势。



战术设置：左边路进攻、右边路进攻、长传转移。

这套阵容的重点在边路，中路的攻击力量相当薄弱，因此战术上主要以两边的进攻为主。配合长传转移战术可以有效调动对方的防线，找到突破机会。



拜仁慕尼黑

人员配备：凭心而论，以目前拜仁的人员配备来说，已经算不上豪门球队（拜仁球迷不要打我）。虽然俱乐部斥巨资引进了里贝里和托尼，加上联赛内部挖潜的克洛泽、大阿尔腾托普和重新回归的泽罗伯托等人，实力较以往有所加强，但是人员结构上却不太合理。托尼和克洛泽能力上没有问题，可是他们都属于站桩式的中锋，（克洛泽尚且具备一定的盘带和突破能力）需要边路频繁起球予以支持，然而队中除里贝里和泽罗伯托两人边路能力较强外，其他人应该说是不具备基本的边路能力的。一旦两人状态不好，场面上就会相当被动。本作中又莫名其妙的删去了卡恩，22 岁的伦辛和 41 岁的伯雷尔都不是能保住拜仁球门的人。

推荐阵型：4-4-2，游戏中的默认阵型，中场平

行站位，与英格兰人的古典4-4-2极为相似。里贝里速度快，盘带好，又拥有边路特技，右边前卫非他莫数。小猪缺乏在边路生存的绝对速度，还是让他和泽罗伯托互换位置，打全能中场，负责组织球队进攻更为合适。范博梅尔出任打手型后腰，就像他在荷兰国家队干的一样。使用这套阵容时要记住一个稳字，尤其是在防守时，平行站位的中场有一点被突破就会全线崩溃。所以在防守时中场球员要且战且退，不要急于上抢，待与后防队员构筑好防线后，依靠整体防守积压空间。



战术设置：左边路进攻、右边路进攻、交叉换位要注意，一定不要设置围抢战术，这会过早的榨干边路和锋线的体力。交叉换位能让两个中锋在边路起球后互换位置，扰乱对方的防线，提高争顶的成功率。



大师联赛强化班

本作的大师联赛和上一作并没有太多的变化，最主要的变化可能要数加入了球员能力成长了，这大大提高了游戏的耐玩性，游戏也由之前的3级联赛改成了2级联赛，上手难度有所增加。另一个重要变化是引入了声望系统，这里先解释一下声望系统。游戏中不光球队有声望，球员也有。声望可以通过赢球提高，赢球可以加声望，输球减声望，平局声望不变。球队声望越高，在引进同等级球队的球员时成功率越高，反之越低。球员的声望在转会时也起不小的作用，比如，有的球员在转会期内被解雇，就成为未所属球员，其中不乏一些明星球员，当球队声望较低时，与这些明星球员的交涉成功率就很低。在转会期结束后这些未所属球员又会转入"其他球队"，虽然"其他球队"的声望统一是E，但是当球员声望比自己球队声望高很多时，交涉直接失败，连提出条件的机会都没有，并且会消耗掉一次交涉机会，这点要注意。下面，就按球队时期为线索，为大家奉上大师联赛的进阶指南。

草创阶段

草创阶段主要是指从球队成立到升入甲级联赛为止。这一阶段球队主要任务是尽快扭转财务赤字，并补充一些能力稍高的球员，替换大师联赛的原创球员。因此，在球员的引入方面，我们就要坚持这样一个原则：少花钱，多办事；不花钱，也办事。每赛季末转会期会有相当多的无所属球员，签入这样的球员，我们是不用支付转会费的，只需支付一年的薪水，并且其中不乏一些大牌明星，可以说是物美价廉。在初期资金不足的情况下，这些球员应该是我们优先考虑的对象。当然，这些球员大部分都已经过了成长期，或者干脆就已经进入衰退期了，就算找出还在成长期的，发展潜力也不是很大。不过，有句话怎么说得来着？要饭吃就别挑食，况且，就算是进入衰退期的球员，也比原创球员强多了。另一个签入球员的重要途径就是新人，每个赛季会转生出一些年龄17岁的新人，其中有上赛季退役的老球员，也有原创的一些新人，在转生出的当个赛季也是无所属球员。这些球员现在的能力比较差，特别是转生的老球员，如马队、科斯塔库塔等人的能力更是一片惨白，但是发展潜力相当巨大。队内的原创球员可以说基本没有发展潜力，而且有相当多的人根本配不上他们的薪水。所以，对于原创球员我们能套现的就套现，尤其是那些年过30的，签约期就剩一两年的，更是我们开刀的重点。早早挂牌，变现的资金能极大缓解我们在大师联赛初期的财务状况。



由于在球队创立初期，特别是第一个赛季的冬季转会期前，完全要靠原创球员打天下，所以球队的战术就特别重要。这里我首推4-3-3阵型，中场双后腰加一个前腰，前锋除一个中锋外，其他两个前锋要设置为SS不要设置为边锋。这样设置主要是由于球员的能力过分的凄惨，所以投入进攻的兵力要多，以保证进攻的效率。中场在保证必要的拦截能力的情况下，不要投入过多兵力，从边路直接找两个SS，打法要简单。因为球员能力不足的情况下最忌讳中场组织复杂，组织越复杂，电脑断球的概率越高。可能有人认为在冬季转会期前可以用5-4-1阵容守平，这种想法在前作比较好用，但是在本作可行性并不高。首先，像我们前面说的，本作引入了声望系统，只有通过赢球才能增加声望。而声望提高了才能保证冬季转会期的交涉成功率，平局战术没有考虑到声望的影响。再

者，本作中电脑的攻击性加强，防守难度也有所增加，所以开局就想守 0 比 0 是相当困难的，稍有不慎则前功尽弃。





这里有两点要特别提醒大家，第一就是在第一个冬歇期时，要尽量让自己球队的声望保持在 D 以上，当然是越高越好。这是因为，在第一个冬歇期，电脑会随机转生出两名原创球员（两个随机出一个），一个是阿根廷人奥雷兰诺，另一个是西班牙人埃斯皮诺卡。这两名球员未来的发展潜力相当巨大，尤其是奥雷纳诺，未来的能力比梅西还要强。只有当球队声望在 D（含 D）以上时，才有交涉成功的可能。注意，这里说的只是有可能，在最难的模式下即使球队声望在 D 以上，要以默认的年薪签入这两人也是不可能的。所以，在第一个冬歇期来到之前，除了要尽可能保持高胜率外，各位玩家要是想签入这两人，还是要花大价钱的。第二就是在引进球员时，得分个轻重缓急。先引进哪个位置的球员，后引进哪个位置的球员，一定要在事先作好规划。虽然现实中，每支球队的构建都是从后防线开始的，但是如果游戏中我们先签防守型球员的话，冲击 D1 联赛就起码是 2 个赛季以后的事了。所以，为了尽快冲入 D1 联赛，我们应该优先签入优秀的攻击手。而基于之前制定的战术，签入好的边



锋球员又是重中之重。所谓好钢用在刀刃上，关键位置上拥有能力出众的队员，可以缩短球队在低级别联赛混迹的时间，也为升级后的调整、过渡工作打好了基础。



当大家的球队能够拥有 2 到 3 名能力优秀的攻击手时，基本上可以横扫 D2 了。这个时候各位玩家也就度过了球队的草创阶段，正式进入球队的过渡阶段。

过渡阶段

过度阶段主要是指球队刚刚升上 D1 联赛的第一个赛季。很多玩家觉得草创阶段是球队最困难的时期，其实不然。由于本作由前作的 3 级联赛改为 2 级联赛，不同级别联赛的水平相差很大，作为过度阶段的这一个赛季才是最为艰难的时期。过渡的好，球队就能稳定在联赛中游的位置，赢得关键的喘息机会；过渡的不好，升级后当赛季就掉级的例子也屡见不鲜（笔者就有过一次这样惨痛的经历）。所以，这个赛季的目标主要有两个，其一是保证财务收支平衡；其二是根据球队薄弱环节，有针对性地签入一些球员。财务方面，要尽可能多的变现资金。经过了一到两个 D2 赛季的磨练，大师联赛原创球员的知名度得到了提升，有些 D2 球队可能会花费不菲的转会费来追逐这些球员，我们变现的重点就是这些球员。这里有一点提醒大家，自己挂牌的球员一般是卖不出好价钱的。相反，有些球员玩家自己并没有挂牌，而是电脑主动来找玩家的球队请求交涉的。这种球员就比较值钱了，卖价起码不会比默认价格低，遇到这种机会大家可别错过了。一般来说，鲁金斯、度度、斯特因、雅里奇这几名球员是可以卖个非常好的价钱的。



在签入球员方面，由于之前补充的多是攻击手，防守方面一直是靠原创球员支撑，所以这一阶段补充一名能力稍强的中后卫和体力充沛的后腰是当务之急。



并且，D1联赛在身体对抗方面要比D2联赛强出不少，赛程密度也增加了很多。每赛季有将近一半的时间是要一周双赛的（放弃杯赛，全力保级的玩家除外）。在D2联赛阶段签入的一些发展潜力有限的和进入衰退期的攻击性球员，在体能上已经无法达到D1联赛的要求，并且在身体方面比较吃亏。所以在这个阶段要逐步的将这部分球员交易出去，签入一些身体平衡性在80以上的队员，这样在进行身体对抗时才不会太吃亏。总体来说，这一阶段资金的匮乏程度比之草创期有过之而无不及。这也决定了在这一时期，我们签入球员的首要条件还是性价比。有些能力相当出色的球员，很容易就被俱乐部解雇，这类球员的性价比就很高，一旦碰到就一定要拿下。比如埃辛，在笔者制作攻略的过程中发现他早早被切尔西解雇，成为无所属球员，而且年仅26岁，仍有未来发展空间。笔者第一时间将其签入，结果埃辛不负众望，为成功保级立下汗马功劳。类似的例子还有永贝里、布姆松，都相当容易被解雇（难道是为了平衡游戏难度），碰到别放过哟。

在前一个阶段，我们主要是根据阵型确定签入的球员，但是在这个阶段，由于成功升入高等级联赛，对球员能力提出了更高的要求，所以我们应该尽量多的签入能胜任D1联赛的高性价比队员。然后根据队员各自的特点和能力确定一个适合的阵型。鉴于每个玩家签入球员时都有自己的一套标准，致使每个球队的特点都不相同，这里笔者也无法再推荐阵型和战术了。但是总的原则还是稳妥为主，防守反击。

成熟阶段

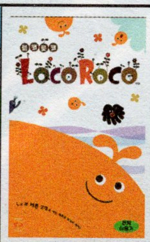
成熟阶段是指成功保级之后，一直到玩家放弃游戏为止。度过了艰难的过渡期，球队的各个方面都步入了正轨，资金方面，经过一段时期的积累也比较充裕。球队的声望也有了相当大的提高，从现在开始，大师联赛才真正体现出他的魅力来。想买亨利买亨利，想买小罗买小罗，门将一次买仨，布冯首发、切赫替补、卡西利亚斯捡球。呵呵，虽然是有点穷人乍富、小人得志的意思，但是从现在开始，我们算是真正的扬眉吐气了。再也不用管什么性价比，再也不用打防守反击的战术，我们终于可以按照自己的意愿组织球队了。买什么球员，打什么阵型，现在就完全取决于玩家你自己。不过如果你玩的是最高难度的话，要想签入亨利、杰拉德这样的巨星级球员还是有难度的。即使你的球队在俱乐部排名上稳居第一，巴萨和利物浦8成还是会拒绝您的交涉请求，所以要组建银河战舰也不是容易的事。

至此，大师联赛的指南也就暂时告一段落了，后面的将介绍一些更加实用的技巧。

—完—

乐克乐克

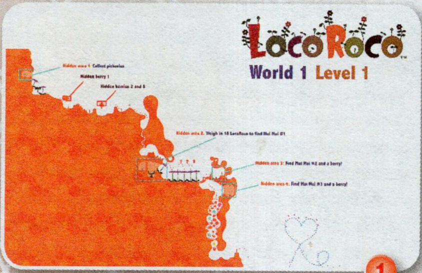
中文名：乐克乐克		ISO容量：412MB
原名：Loco Roco		
评分 8.9	厂商：Sony Computer Entertainment Inc.	游戏类型：ACT
	发行日期：2006.07.06	版本：简体中文
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.jp.playstation.com/scej/title/locoroco/	

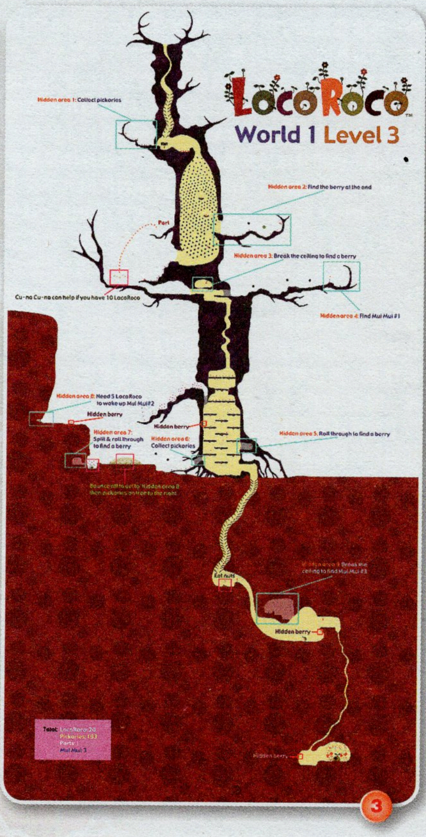


游戏简介：

在一颗遥远的星球上，住着许多奇妙的生物，而其中跟星球最要好的，莫过于能帮助植物生长的奇妙生物乐克乐克。乐克乐克们每天的快乐地唱歌跳舞，日子过的非常愉快。

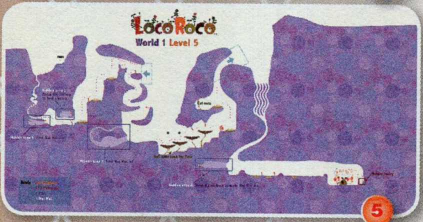
可是有一天，突然从外层空间出现了称为毛杂的生物，并且大举侵略这个星球。于是玩家要扮演星球本身，将身体左右倾斜，有时还要来个弹动，以如此方式驱使乐克乐克们，设法让牠们逃离侵略的魔掌吧！

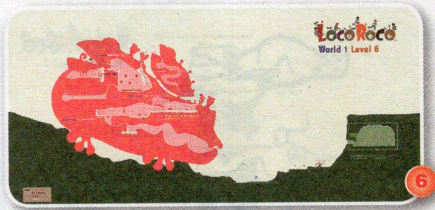




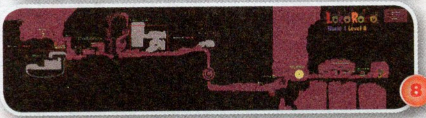




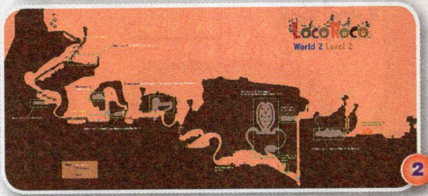



LocoRoco
World 1 Level 6
6


LocoRoco
World 1 Level 7
7

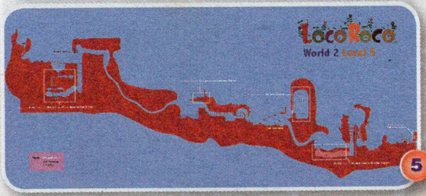

LocoRoco
8


LocoRoco
World 2 Level 1
1

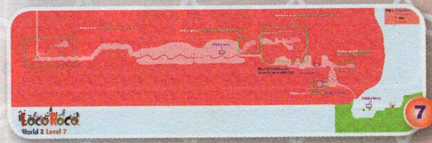

LocoRoco
World 2 Level 2
2

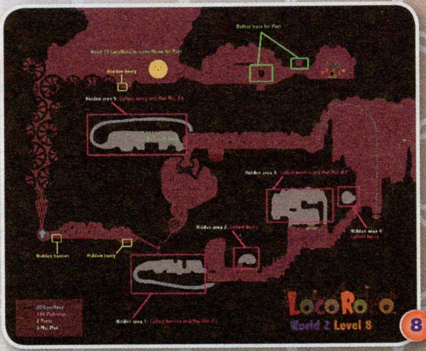

LocoRoco
World 2 Level 3
3

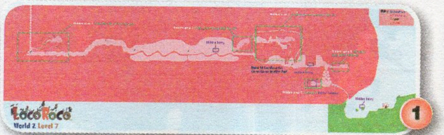

LocoRoco
World 2 Level 4
4

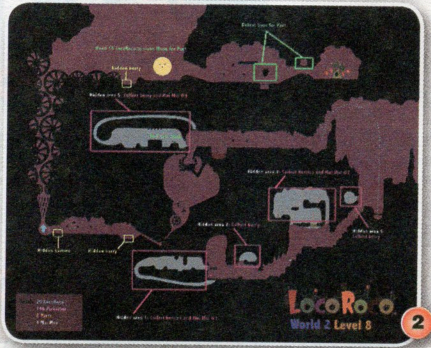

LocoRoco
World 2 Level 5
5

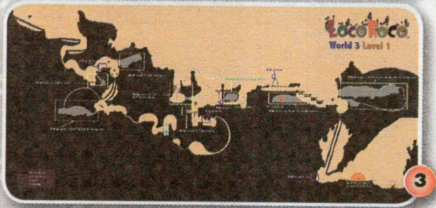

LocoRoco
World 2 Level 6
6

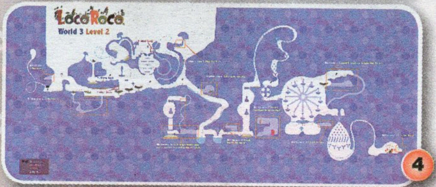

LocoRoco
World 2 Level 7
7

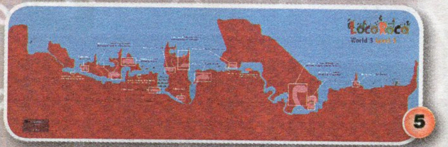

Hidden berry
LocoRoco
World 2 Level 8
8

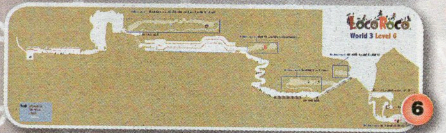

LocoRoco
World 2 Level 7
1


LocoRoco
World 2 Level 8
2

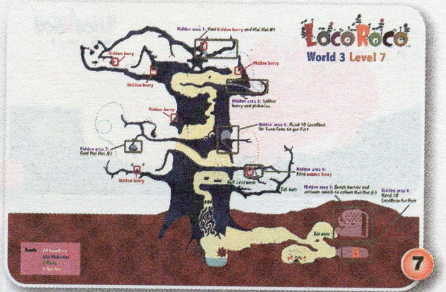

LocoRoco
World 3 Level 1
3


LocoRoco
World 3 Level 2
4

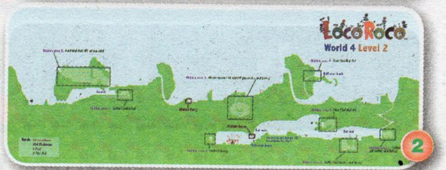

LocoRoco
5

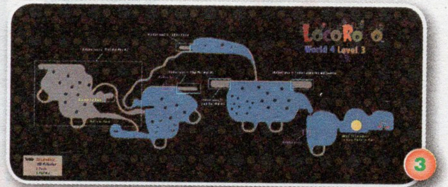

LocoRoco
World 3 Level 6
6

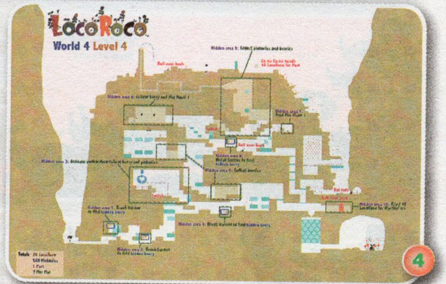

LocoRoco
8


LocoRoco
World 3 Level 7
7


LocoRoco
World 4 Level 1
1

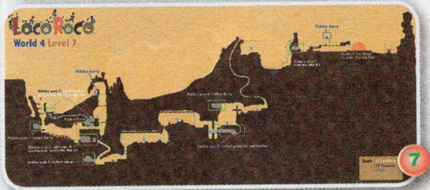

LocoRoco
World 4 Level 2
2

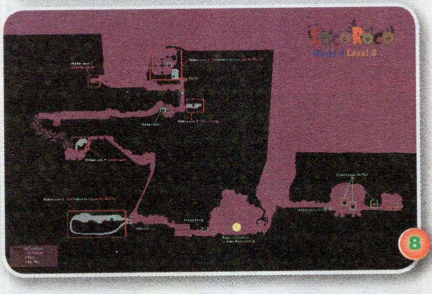

LocoRoco
World 4 Level 3
3

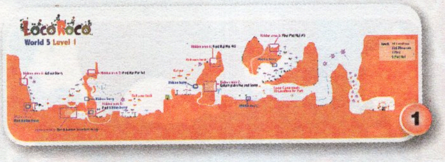

LocoRoco
World 4 Level 4
4

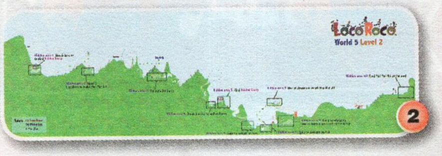

LocoRoco
World 4 Level 5
5

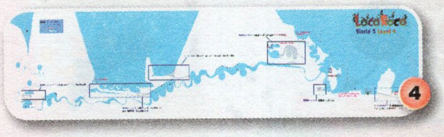

LocoRoco
World 4 Level 6
6

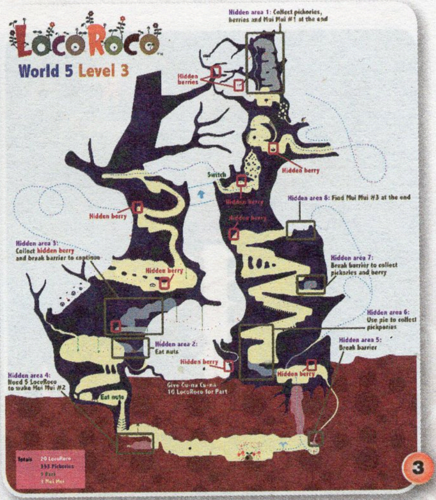

LocoRoco
World 4 Level 7
7

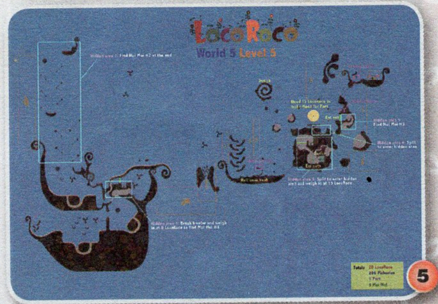

LocoRoco
World 4 Level 8
8


LocoRoco
World 5 Level 1
1

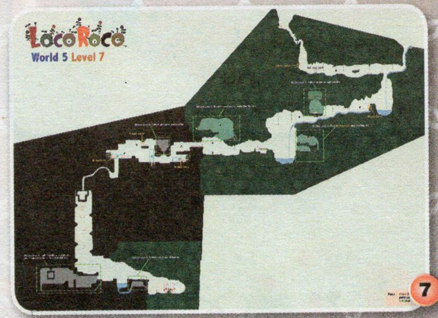

LocoRoco
World 5 Level 2
2

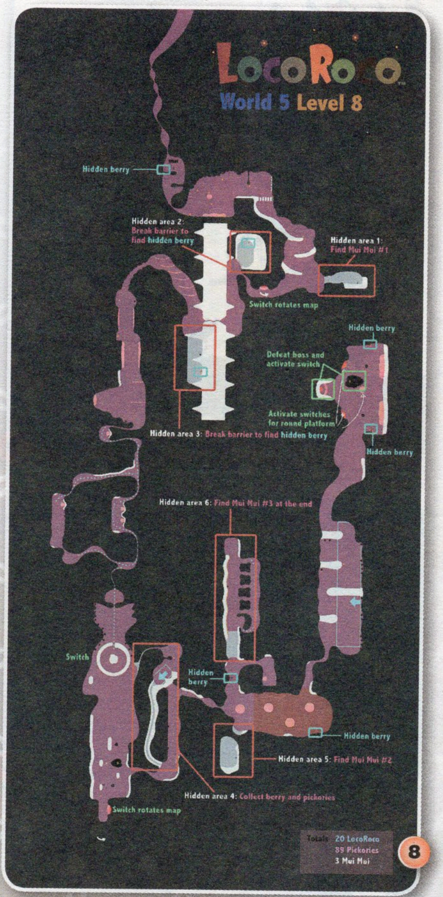

LocoRoco
World 5 Level 4
4


LocoRoco
World 5 Level 3
Hidden area 1: Collect pickories, berries and Mui Mui #1 at the end
Hidden berries
Hidden berry
Switch
Hidden berry
Hidden area 6: Find Mui Mui #3 at the end
Hidden area 3: Collect hidden berry and break barrier to continue
Hidden berry
Hidden area 7: Break barrier to collect pickories and berry
Hidden area 6: Use pie to collect pickories
Hidden area 5: Break barrier
Hidden area 2: Eat nuts
Hidden berry
Hidden berry
Hidden area 4: Need 5 LocoRoco to wake Mui Mui #2
Eat nuts
Give Cu-ma Cu-ma 10 LocoRoco for Part
3


LocoRoco
World 5 Level 5
5


LocoRoco
World 5 Level 6
6


LocoRoco
World 5 Level 7
7


LocoRoco
World 5 Level 8
Hidden berry
Hidden area 2: Break barrier to find hidden berry
Hidden area 1: Find Mui Mui #1
Switch rotates map
Hidden berry
Defeat boss and activate switch
Activate switches for round platform
Hidden area 3: Break barrier to find hidden berry
Hidden berry
Hidden area 6: Find Mui Mui #3 at the end
Switch
Hidden berry
Hidden berry
Hidden area 5: Find Mui Mui #2
Hidden area 4: Collect berry and pickories
Switch rotates map
Totals 20 LocoRoco
89 Pickories
3 Mui Mui
8


ZZZ...
LocoRoco


LocoRoco




17





恶魔城X历代记



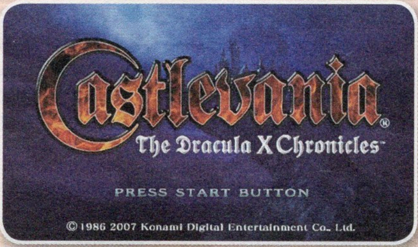
中文名：恶魔城X历代记	ISO容量：1040MB
原名：Akumajou Dracula X Chronicle	
厂商：KONAMI Digital Entertainment	游戏类型：ACT
发行日期：2007.11.08	版本：日文
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：http://www.konami.jp/gs/game/dracula_psp/	

评分 6.3

游戏简介：

本作《恶魔城 X 历代记》，是 PCE 平台不朽名作《恶魔城：血之轮回》（简称《血轮》）的重制版，而大家所熟悉的《恶魔城：月下夜想曲》正是本作的续作。根据 Konami 官方之前公开的游戏试玩影像来看，本作除了在画面上得到了大幅进化外，传统的操作方式和游戏系统被完整保留。本作应该与《血轮》一样分为六个主关卡来讲述主线剧情，而每个关卡中都隐藏有可以前往分支关卡的密道，只有找到密道的入口才能前往分支关卡。每个分支关卡也都有各自的 BOSS 把关，但实力一般要比普通的 BOSS 强上很多。通过不断探索和发现隐藏的关卡，玩家可以逐渐开启许多隐藏要素，如在游戏中使用少女时代的年轻版玛利亚等。另外，虽然游戏采用的是线性发展的结构，但玩家也可以自己选择关卡进行游戏，增加了反复挑战的乐趣。

故事：很久很久以前，人们过着和平的生活，但他们没有想到，黑暗的脚步正在逐渐走进人类，邪恶神官沙夫特利用美女的鲜血成功令百年一度复活的吸血鬼 - 德拉古拉伯爵苏醒，这也意味着我们正义的一方 - 贝尔蒙特家族的冒险再次展开。



- 系统操作 -

十字键	控制角色的移动
□	攻击
△	ITEM CRASH（里希特）/ 圣兽召唤（玛丽亚）
X	跳跃
○	无用
START	开始 / 暂停
SELECT	无用
L	无用
R	无用
摇杆	无用
↑+□	副武器攻击

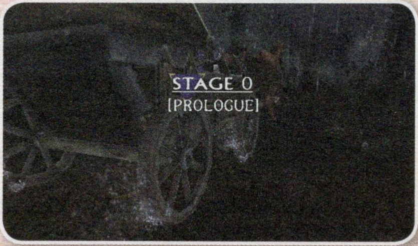
- 特殊操作（里希特）-

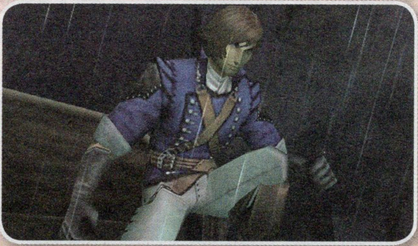
按住□按后	月球漫步
连续按两次 X	后滚翻

- 特殊操作（玛丽亚）-

↓+X	滑行
↑↓→+□	必杀技

STAGE 0 PROLOGUE（序章）







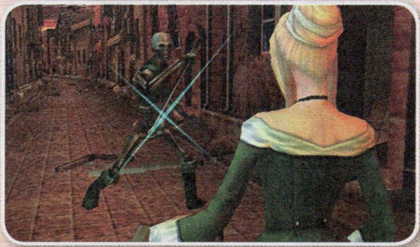


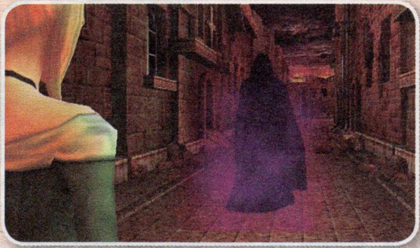
一开始我们的主人公，里希特.贝尔蒙特正驾着马车前往城镇的途中，这时突然死神出现，发出一记镰刀攻击，可这难不到我们的小贝，灵活的一跳便躲开了，此时需要控制里希特打败死神，他的镰刀攻击只要到最左边便不会被打到，打他两次后会发出一个大骷髅头攻击，实际上是个纸老虎，一鞭子打散，最后死神离开，同时正式进入第一关。

STAGE 1 DINNER OF FLAMES（炎之晚宴）

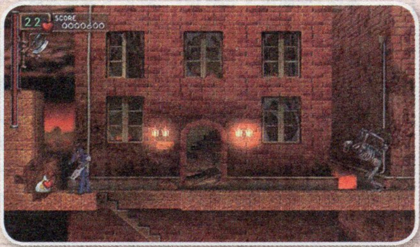


熟悉的音乐，熟悉的场景..玩过 PC-E 血轮的朋友肯定会被这场面所打动..本版只有几个长臂猿骷髅，在这里可以看一下本作的操作手感，顺便在下面的火把有个副武器（短剑），同时打败末尾处的骷髅能掉落飞斧，用哪个来过关完全看自己的喜好。





这时画面转到城镇方面，里希特的女友，安妮特.兰纳德正在逃离城镇途中，遇到了暗黑神官沙夫特，同时伯爵也会出现（熟悉的若本大人的声音..），将其催眠后强行带走...



再次转到里希特方面，可以在这里按上看一下告示牌，上面写着 ALJIBA，这个城镇其实就是 FC 版 CV2 的场景，其实本作很多场景都是很熟悉的，游戏途中不妨多找找，可以提升对本系列的乐趣。上楼梯后左边的墙壁可以打坏，里面是钱袋，向前走的过程中要小心窗户会跳出来骷髅，还有就是骷髅所扔的木桶是可以打坏的，不过最好还是躲避，最前面有个从窗户跳出来的骷髅忍者，速度极快但 HP 很少，若此时有副武器（飞斧）可以在其出现时扔一个便能直接消灭。



这里右边的墙打坏后出现恢复 HP 的烧鸡，继续前进，出现蝙蝠还有巨大的石巨人，此敌人攻击方式有两种，向下发射三向火焰弹以及冲拳，火焰可以用鞭子打消而冲拳只要不跳起便可，推荐用飞斧消灭它，更省事，消灭两个后继续前进，来到第一个 BOSS 战处。BOSS ワーバーン /wyvern（翼龙）。

通常第一个 BOSS 都是非常简单的，本作也不例



外。本BOSS有三种攻击方式：吐火、下落和发射龙头。吐火这种攻击方式比较难躲避，火焰落下后会向不同方向弹起，最好离远一点。下落是唯一一个可攻击BOSS的机会，不过不要靠近BOSS，否则会被它抓住，而发射龙头只要看时机跳起即可，当然如果有飞斧的话，对付它简直不废任何力气。

隐藏分支





这里左侧的墙可以打碎，进入后有个怨灵，若碰到它便会因诅咒而行动缓慢，要注意，从平台那里跳下后，左右的墙壁均可打碎，左边有石化草，打死后左边的墙壁内可以得到隐藏物品（音乐No.13），进入右边的墙壁内则进入BOSS战。BOSS サーペント / serpent（海龙）





比正常路线的翼龙BOSS强一些，不过熟悉规律后，打败其很简单 本BOSS同样有三种攻击方式：发射水炮、从下方突然蹿出和回旋绕石桥前进。当其发射水炮时它会停下来，此时强烈推荐站到它脑袋下面，等其攻击完还可以赏它几下，另外两个攻击方式以躲避为主，这里不细讲了。

STAGE 2 GOD，GRANT ME STRENGTH（神啊，赐予我力量）



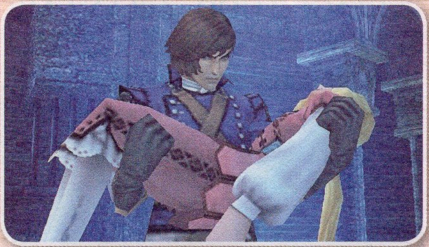
经典的Vampire Killer已经响起，加上黑暗的恶魔城入口，是否勾起了你的回忆呢？这里的敌人都是乌鸦以及骷髅，直到最前面有一个稍强的敌人-斧装甲，此敌会三种投掷飞斧的方式，不过可以打坏，慢慢就将其耗死后进入到恶魔城内部。





进入到恶魔城内部，这里出现的都是经典的杂兵丧尸，此外要注意头顶上的吊灯会掉下，别被砸着。过了一版面之后巨兽突然出现，此时会追着你，若不慎撞到它可是很痛的，途中经过一个蜡烛可以找到钥匙，以后有用。再过一个版面后这渣自己撞到脑袋挂了，后面的墙壁中可以找到烧鸡补充体力。





在半鱼人大量出现的房间里可以看到铁门，使用刚才得到的钥匙，便能进入，内部可以看到夏夫特正在吸收一个女孩的魔力，但当他看到里希特之后立刻逃跑了..事后得知女孩的名字叫玛丽亚，并跟随里希特一同冒险（之后菜单就能选择玛丽亚了，比里希特强不少...），之后继续前进来到第二个 BOSS 处。

BOSS ウァアウルフ /Werewolf（狼人）

经典 BOSS 狼男登场！速度快是他的一大优势，不过掌握规律后他也不是那么难对付，攻击方式有：滑铲、扔火焰弹、变成球上下来回弹、攀墙后下落以及火焰前冲。此 BOSS 有一弱点就是当未受到攻击的时候攻击会往后跳，掌握这一规律后就会简单一些。当他滑铲、扔火焰弹这两种方式攻击可以跳起来躲避，



变成球的时候只要攻击就行了。若他攀墙则有两种方式攻击。1. 攀墙后直接向前冲，除了躲避以外还可以攻击他。2. 攀到顶端下落，和之前的躲避方式相同。若他身体冒火，则是要发动火焰前冲的时候了，此时放弃攻击要完全用于躲避。当其 HP 为 0 时，他会做出最后的挣扎，向着里希特所在位置的地面全力一击，一定要躲开，此外，若拥有十字架或怀表，可以利用 ITEM CRUSH 攻击，效果非常好。

隐藏分支



在巨兽追赶的时候地面有洞，跳下去就可以到达隐藏分支，这里有大量的半鱼人以及大眼球，一不小心就会掉下去，推荐从第三个洞跳下这样走的距离就会短一些，在最后的门前方的蜡烛是音乐 No.15，别忘了拿。

BOSS ボーンゴーレム Bone Golem（骷髅巨人）

此 BOSS 相比狼男大人要弱很多，推荐使用十字架，一开始时他只会向前进并用胳膊攻击以及喷火，靠近其蹲下或者离远都行，攻击到一定阶段后他会变成一个很 2 的飞行形态，除了向前飞外还有向下“产”骷髅头的方式，要注意他的尾部有诅咒效果。之后还会变成第三形态，这个形态除了撞就没别的，可以站在它上面，越攻击他速度便越快。



STAGE 2' BREAKING TROUGH THE FRONT（突破前线）

本关是在一个石桥上面战斗，一开始的骷髅剑士很烦人，不管冲斩还是跳斩都很难对付，好在只能承受两次攻击。之后是骨柱，玩过 CV 系列的人应该知



道怎么对付它吧~过了版面之后有十分讨厌的石像鬼出现，等待它靠近的时候再去攻击不然它会飞走，在最前面的断桥处有最后一个骨柱，使用玛丽亚后站在它的上面向右跳，成功便会得到音乐 No.17。



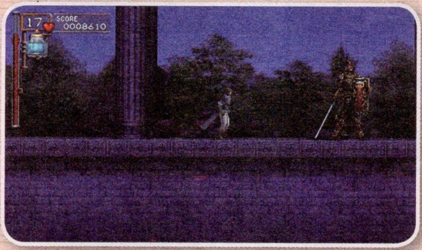
继续向前这里的龙骨不能长时间站，会掉落，途中有很多小蜘蛛，会发出毒气，往前一直走便可以来到 BOSS 处，和 2 一样是狼人，这里不再赘述。

隐藏分支 1



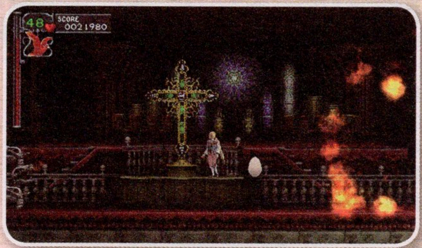
在第二个骨柱的前面有块地方会断裂，勇敢的下去之后能看到船夫，让他载你过河。途中有很多半鱼人阻挠，他们跳起来的时候不会有攻击判定，但落下有就要注意下，其中还有一枚蜡烛，里面是音乐 No.16，过河后直接到达 3’关。

隐藏分支 2

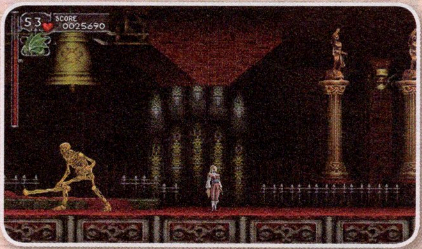


若从龙骨处落下，便可以到达另一分支，此处的蜡烛需要控制玛丽亚才能拿到，里面是音乐 No.18，最前方是一个非常强大的骑士，他的几种攻击方式伤害都很高，建议打一下就退一点，打败后可以得到 1UP 奖励。前方的 BOSS 为骨巨人。

STAGE 3 AN EVIL PRAYER SUMMONS DARKNESS（邪恶祈祷师召唤黑暗）



一开始就能听到经典的“血泪”，感动之余也要开始练习一下自己的技术，因为从这关开始就要上升难度了。开始的长枪骑士有点烦人，HP4，会多种长枪攻击。若它一段时间不动就要离开一点距离了，熟悉技巧后对付它很容易。本版右边的墙可以得到大心，楼梯左边的墙有烧鸡，别忘了拿。上边的版面内一堆骷髅玩起了荡秋千 = =... 他们不落下就没有攻击判定，最前方是一个十字架，若攻击中间的话就能得到怀表（玛丽亚为鸟蛋）。



继续前进来到一个长梯处，这里有很多跳蚤男骚扰，还能得到副武器 - 圣经，要好好利用，往前地面有很多板，若跳到上面可以落到地下的分支，以后再说。前进过程中美杜沙之首有两种形态，蓝色的只会撞，而黄色的撞后附带石化效果，要小心。尽头出有三个像，若用玛丽亚二段跳攻击其让它们朝右边，可以得到 1000 元金袋，使用里希特的话就需要借助副武器了。之后前面是一个很强的杂兵 - 黄色大骸骨，攻击方式有：扔出会爆炸的大骨、骨头攻击和向前扑，HP24，虽然生命力高但几种攻击方式都很好躲，打败之后大钟响起，并掉出食物。此时可以攻击大钟能得到心或者出现跳蚤男。此外，刚才打败大骸骨之后

他的头还在，可以不断攻击不让他掉下来，这样能得到100分，能无限拿。



这里有很多鬼魂，还有长枪骑士守候，推荐先打散鬼魂后继续前进，若不慎掉到坑里会到达刚才提到的那个分支，向前的过程中有蜡烛，不要打，里面可能有鬼魂。到达对面突然会出现个小偷，会盗走副武器后像蜘蛛人一样逃走，HP3要注意一下，开门后直接到BOSS处。

BOSS ミノタウノス Minitaurs（米诺陶诺斯）



牛哥登场！它和狼人一样受到攻击会往后退，攻击方式为：横斩、大跳纵斩、吐瓦斯、扔砖和前冲。当他把斧子向后摆则是要发动横斩，此时要快速向后躲，当其准备前冲的时候会蹲下，此时一定要跳过去，这样能得到攻击他的绝好机会！扔砖的话要看好转之间的空隙来躲，其他的攻击方式破绽大，但不要贪图攻击。若将其打败后他会用全身之力发出“升牛拳”，一个漂亮的后滚翻躲过即可。

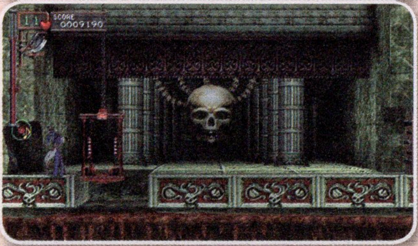
隐藏分支 1



之前提到过的两处掉落的地方都能来到分支1，在这个地方若有杀死红骷髅的能力便能得到音乐No.22，最前面可以看到有几个长枪骑士，若使用玛丽亚便能够从下面进入，得到音乐No.20，前方BOSS为米诺陶诺斯。

隐藏分支 2





正常路线此处有一个类似电梯的东西，站在左边用飞斧攻击右上角的石头，这样就能向上到达隐藏分支BOSS处，左边的墙壁内有音乐No.21。

BOSS　Dogether





这个大眼睛BOSS一点都不难打，会瞬间移动，攻击方式有：发出红光，之后喷射火焰，站在它的后方便不会被打到。发出绿光，放射三向的激光。发出蓝光，周围多出三块石头防护，一段时间后石头带追踪功能，可以打坏。当把它打败之后会放出“八字真言”，

之后会根据站位快速下落，很好躲。

STAGE 3’ RELEASE FROM THE THIRST FOR BLOOD（从渴望鲜血中解放）



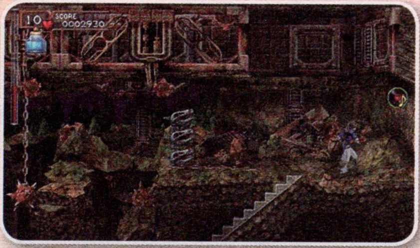




一开始在这里的墓碑可以推动，之后就能来到隐藏场景，里面有所有种类的副武器。向前走的墓地出现一个大骷髅头，将他脸上的三个眼球打掉就可以了。



一直向前来到门的下方，这里可以打开，内部从楼梯向下，可以救得修女，之后便能得到打死红骷髅的能力，现在那种由红色骷髅组成的墙就可以打坏啦。





一直向右，途中遇到守墓者，它的格斗技巧很完美，尽量多用跳跃来躲。最右边的墙内有副武器和烧鸡。向上打坏红骷髅墙得到音乐 No.22，一直前进，到达第二副图的地点可以打一下左边的植物这样就能上去，最前方的墓碑可以得到游戏 - 恶魔城 X- 月下夜想曲，前方 BOSS 为米诺陶诺斯。

隐藏分支





途中可以看到一些铁球，攻击上面的齿轮可以让它掉下来，打掉三个之后回到龙骨那个版面可以看到被砸出一个大坑，落下的时候注意靠边，否则 .... 内部 BOSS 为 Dogether。

STAGE 4 ATOP COUNTLESS TERRORS（在无数恐怖之上）





本关要注意的要点并不多，但需要的技巧却十分多，所以一定要练自己的技术，首先是首次登场的敌人-骨龙，它的攻击方式先吐两次火球，之后快速将身体拉直，这便是攻击他的好时机，向前途径可怕的断头台阵可以看到前方有两个机关，千万不要踩因为是陷阱，上去之后便有两条路可走，左边打死跳蚤男后踩开关可到达分支，以后再讲，向右通过针板之后打死骨龙继续前进。





一直走可以到达一个跳蚤男踩球的地方，这时需要从洞处跳下去，之后左边打碎水晶得到音乐 No.23，继续前进经过“电梯”向上，途中的骷髅虫建议第一时间干掉，第三副图的墙可以打碎得到 1UP，记住到达顶端后一直向左走就可以了，不要下去否则还得重走。





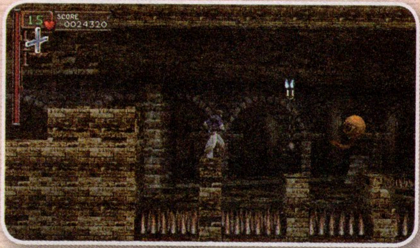
向左打碎红骷髅墙可以得到音乐 No.24，之后向上，这里有个铁球来回转，需要用武器打一下，之后就能通过了，继续前进来到 BOSS 处。

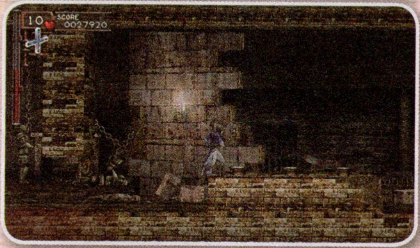
BOSS デュラハン Dullahan（无头骑士）



此 BOSS 异常强大，首次玩本作的朋友一定会被它困住，不过技巧还是有的。攻击方式：突刺、冰刃、跳跃下刺、瓦片以及头部攻击。一般靠近敌人后都会使用突刺，此时蹲下后可以趁机攻击他几次，而当他跳跃的时候避开也可攻击，冰刃是最难缠的技巧，一般都要上平台躲避，如果有圣水可以使用，当他把头部向上扔的时候有两种攻击方式，如果向下将房顶的瓦片震下来的时候需要躲在平台处，若使用头部攻击就等待其靠近后跳过去，这样可以做最有效的攻击，也是他破绽最大的时候。

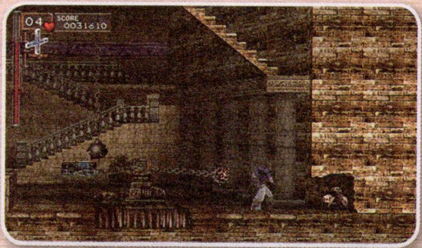
隐藏分支 1

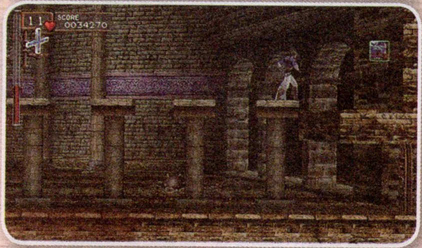




打死途中的跳蚤男踩下开关便能到达这个分支，这里存在很多针刺，尤其到下一个场景更甚，途中遇到的开关踩下后会无限出现跳蚤男，而右边的开关则解除此效果，一直向右来到一个长长的阶梯处，站在左边的平台会出现很多好东东~~向上则来到正常路线途径的地方

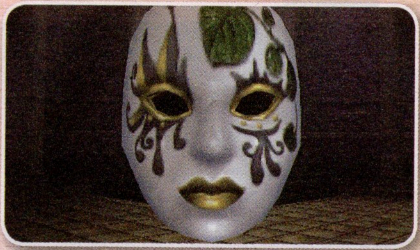
隐藏分支 2





打碎此处的墙会出现炸弹，将炸弹打爆便能进入另一分支，打尽头上方的蜡烛可以得到游戏恶魔城 X-血之轮回原版。

BOSS カミーラ Camilla （卡米拉）





此 BOSS 不难，但很讨厌，首先它下方的女人是无法攻击的，而且若被她抓住很多心都会飞走，所以要站在左右平台上战斗，卡米拉的攻击方式只有血泪，落到地面上会飞溅火焰，利用圣水的 ITEM CRUSH 可轻松干掉，当它挂掉之后的骷髅会爆炸并有攻击判定要注意。之后攻击那个女人就会显出真身，会后跳以及腿攻击，攻击三次后就挂掉了，此时要注意如果没完成普通结局的话，只能进入第 5 关。

STAGE 4' FORTRESS OF THE WATER DEMON （水魔之森）





此关没有任何要点，除了两个分支外，一直前进经过三个版面后来到 BOSS 无头骑士处。

隐藏分支 1







途经此处站在木板上落下，开始进行高速版面，在水上有很多鹰带着宝箱，还有长枪骷髅的阻挠，努力吧～～尽头有一只鹰拿着牌子，这时要注意前方没路的时候要及时跳过，之后还可以看一下牌子上的内容....之后前进，船夫会载你过河，之后可以看到相当美丽的彩虹，右边还可以得到音乐 No.27，空中平台上面么蜡烛内是钥匙，用来开右边的门，内部 BOSS 为卡米拉。

隐藏分支 2



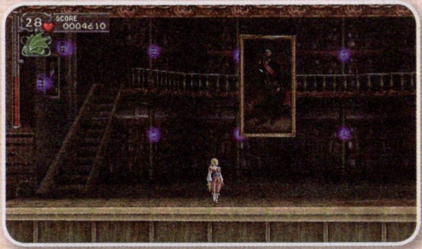
第二版面内可看到一支蓝色的青蛙，不要打死它，引它到右边的石台上面，这样左边就有通路可以向下了，尽头可以救得爱丽丝，并获得打碎水晶的能力，此时可以取得前面的音乐 No.25。

STAGE 5 THE DEVIL FLIES BY NIGHT（恶魔在夜里飞翔）





本关是一个船坞，漆黑的夜晚使得本关增添了几分恐怖，首先下面的蜡烛需要在前面的平台使用后滚翻就能够拿到，里面为怀表，以后可能有用，途中的敌人有链球骷髅，注意别被他们打下去，开进们的地方会突然冒出两个骷髅忍者，可以快速消灭前面的直接进门，或者先用怀表。



下楼的途中有骷髅弓箭手的阻挠，蹲下攻击最有效，进入一间满是武器的房间会与召唤之剑战斗，若本体落下一鞭子下去即可消灭，但是一般需要先慢慢消耗掉其他的武器。继续前进后遇到弓箭手三人组，全部干掉后到达另一房间，内部伯爵的画像要注意，攻击一下之后就不要向上跳了，因为碰到它就会....到达甲板后加入了鸽子和链球兵敌人，链球兵攻击力高血也多，打几下就后退，干掉三个之后前进来到本关最黑暗之处，在那里等待里希特的是?

BOSS デス /Death（死神）



果然是阴魂不散的死神 SAMA 登场，他的攻击方式不多，但要注意由于是在船帆上战斗，一定不要掉下去，否则一命呜呼。死神攻击方式有：背景处随机出现镰刀，可以打坏，此外没别的攻击方式了，而且它的本体无攻击判定，可以放心打，不过这当然不是他的全力，干掉其一半 HP 后他会到背景后方，此时最好来到船帆两边尽头，待其召唤骷髅头的时候向另一方向走，就不会被打到，之后他会变成第二形态。本形态攻击方式也不多，而且不会出现漫天飞舞的镰刀，同样攻击后会向后退，之后跳起向前做回旋斩，此时可攻击但要向后退。当靠近后会发出二连斩，并放出一枚镰刀，离远了之后便无任何威胁。

隐藏分支

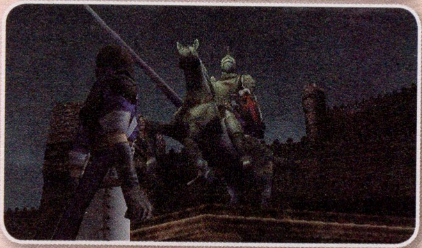




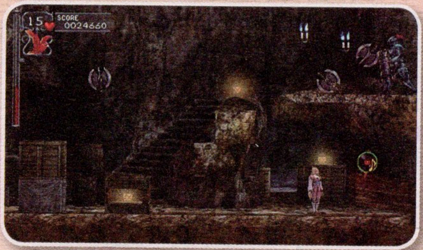
此处墙壁可打坏，进入后推开右边的箱子进入分支，掉下去后若使用玛丽亚便能跳到左边，利用滑铲到达隐藏房间得到音乐 No.30，若攻击掉下来那里左边的引擎可得到 1UP。一直向左途中有枪骷髅，最右边打开红骷髅墙内部可得到音乐 No.31。

STAGE 5’ WANDERING（彷徨）





本关是隐藏关卡，需要通关一次后打败 4 或 4’ 的卡米拉便能进入，难度极高，对自己实力无信心推荐用玛丽亚配召唤青龙，开始都是对跳跃技巧的考验，尤其到后面乘坐浮台的地方，最后前方有针板只要蹲下就可以了，对岸的骷髅剑士要注意别被他砍下去，进入洞窟的内部，大眼球下面的箱子有烧鸡，不过先别打，推荐站在箱子上向右打开上面的通道，途中注意下面的长枪骑士可以攻击到上面，而蜡烛内有怀表不要错过。经过几个斧头装甲后来到本关的两个分支，先向上走。



上方都是一些骷髅，相比简单一些，但记住不要有不该受伤的地方，此处攻击右上方的石柱能得到音乐 No.34.，继续前进进入门内与两个武士决斗，可以先站在最右边慢慢干掉一个，也可以发动怀表，自己努力吧 ~~ 尽头打破红骷髅墙得到音乐 No.37。

BOSS ヒドラ /Hydra（许德拉）

[121 122 123]

本 BOSS 只有两种攻击方式，当它张开大嘴的时候便要发动水弹，跳跃躲避，若不张嘴则是向前屈伸，是攻击的一大时机。干掉后踩着它向上爬，进入第二形态战斗。本形态有三个头，而攻击三个头都不会造成伤害，蓝色的头 HP 高，打死后不会复活而另两个



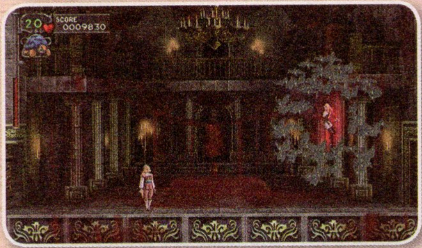
则相反。只有攻击中央部分的核心，右边红色的头会喷火，一段时间后会消失，建议先干掉，之后干掉左边的头，这个头会发射水弹 1~3 个不定，水弹可以消灭火焰，此外还有伸长攻击，和第一形态一样，干掉这个头之后，就可以慢慢对付核心了，而上方的头向右摆的时候便要从左边偏高的平台下来，他会使用摇摆攻击，而若它向下伸说明一会砸向地面，这个头可以不打。

隐藏分支



从分支处向下走，途中遇到大量的美杜沙之首处有开关，踩下之后要快速跳石像，过岸之后来到地狱版面 .. 这里的哈皮十分烦人，若有飞斧或怀表就能轻松通过了，途中空中平台的地方是最难点，先在此处用飞斧干掉斧头装甲在过去，下面水晶处有音乐 No.35，之后前方还有两个分支，向上来到 BOSS 许德拉处，向下进入 BOSS 战，女吸血鬼。

BOSS レデイ.ヴァンパイア L.Vampire（女吸血鬼）



此 BOSS 之前也出现过，这里先不提及剧情，主要说攻击方式。 首先会发动弹幕型蝙蝠，站在最中间的位置是最佳的，其次是根据位置来攻击，来回走动就行了。攻击到一定阶段后会将蝙蝠分成三小队，让前排攻击，只要离远便不会受伤。

STAGE 6 A NIGHTMARE REBORN（噩梦再临）

本关完全是 BOSS 战，出现的均为恶魔城初代的 BOSS。之前可以得到除怀表（鸟蛋）以外全部副武器，用尽你所有解数上吧 ~~









BOSS おおこうもり /Vampire Bat（吸血蝙蝠）

身形巨大但却是废物一个，会用紫色火焰和钻地攻击，不多说。



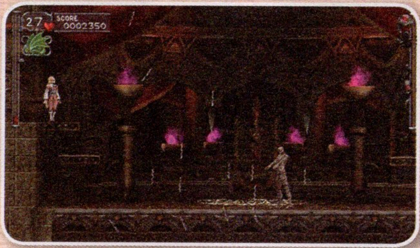
BOSS メデゥーサ /Medusa（美杜沙）

长长的尾巴攻击判定很高，会从眼睛发射石化光，蹲下躲，此外会发出三枚蛇弹，可以打死。若其将尾巴卷到头上，此时便要远离，否则会被尾部抽到。



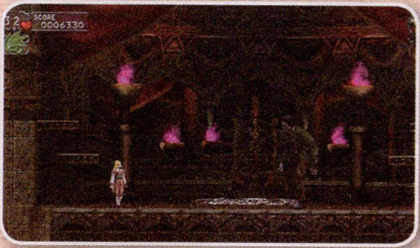
BOSS マミー /Mummy（木乃伊）

同样废物一个，使用进身的绷带攻击，召唤三个砖块，以及大范围的绷带攻击，干掉他轻而易举。



BOSS フランケン Frenkinstein（弗兰肯斯坦）

科学怪人，甚至比前面的 BOSS 还要弱，会三种方式：发电、向前快速移动手攻击、向下震地落瓦片。干掉上面三个 BOSS 后，真正的主角登场。



BOSS シャフト /Shaft（夏夫特）

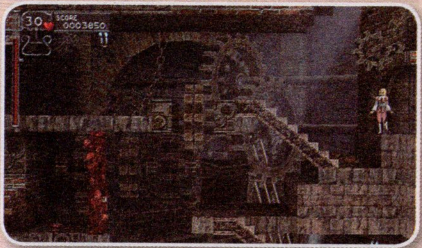
他受到攻击就会向另一方向高速移动，除非在念咒语的情况下保持不动。他的攻击方式均为两个魔法球做出的攻击：当魔法球变成火焰的时候，攻击可以

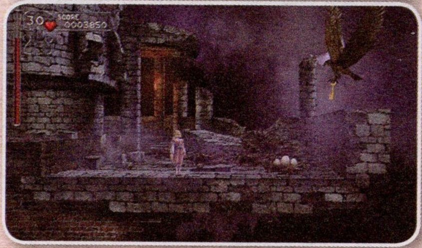


将球弹开，当变为闪电的时候就要多加注意，开始的两发站在两球中间，最后一发要不断移动来躲，两个球变为黄色且冲过来的时候后滚翻即可躲避。将他打败后要注意魔法球还是有攻击判定，别被打死了。

STAGE 7 HEAR NOW THE REQUIEM OF BLOOD（聆听血之震魂歌）

开始推荐取得上面蜡烛内的飞斧，前进过程中石桥不断下落，并有大量蝙蝠出现，此时可以用飞斧快速干掉。进入钟楼内部，上楼的过程中打碎骷髅墙踩下按钮，不过现在还不知道有什么用。在最上面右边有个齿轮，反复击打出现隐藏房间，内部有一只鹰拿着钥匙，会羽毛攻击，得到钥匙后别忘了攻击鸟蛋取得食物。





继续向前这里的哈皮十分讨厌，尤其是其向下抓，建议尽快用飞斧干掉，最下面踏着齿轮向右打开墙壁

得到音乐 No.39。向前可看到钥匙门，打开可发现安妮特，不过一上来就……原来是女妖变的，干掉之后

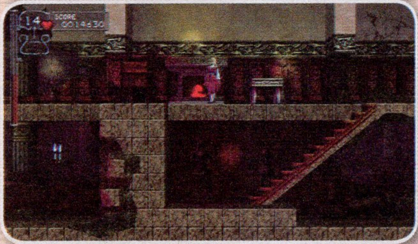




继续向上，打碎水晶墙踩下开关，这时候下面的通道就打开了，里面有钥匙门，如果刚才没用钥匙的话就可以救出安妮特了。

这里有很多大剑骑士，HP8，一定不能正面冲突，向左前进后能看到两座雕像，不断攻击两座最后能得到音乐 No.40。随后，一直向前进，来到一个有缺口的桌子处用玛丽亚滑行进入得到音乐 No.43。最后需





要借助中摆到达对岸。[black]BOSS シャフトゴースト /Shaft Ghost（夏夫特灵魂）

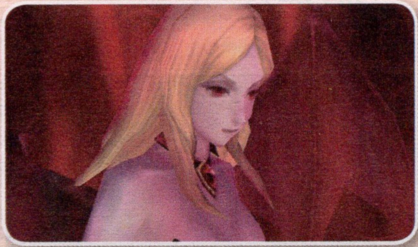
不是很强，会四种召唤方式：召唤翼龙灵魂吐火或下落抓人、召唤大量蝙蝠灵魂、召唤巨兽地面撞击。三种攻击方式破绽都很大，值得注意的只有翼龙灵魂下落抓人时要先等一会在向前移动。





若没有救出安妮特的情况，这里她就会被控制变为女吸血鬼，战法与 5’ 相同。

STAGE 8 BLOODLINE（血族）



最终战的音乐响起，不过先不要着急去找老 D，长阶梯的上方存在着隐藏楼梯！进入后取得两枚音乐 No.45&48。

BOSS ドラキュラ /Dracula（德拉古拉伯爵）



伯爵大人终于登场！本作老 D 的形态和声音都是很帅气的。（若本 SAMA 啊 ...），第一形态中老 D 会火焰和黑色陨石攻击，火焰直接可以跳过而黑色陨石需要先蹲下躲过第一个再跳起，之后变为第二形态。此形态也是相当弱，会不断大跳，若将主角逼到死角就需要穿过，他还会发动火球攻击，分别为下前下的

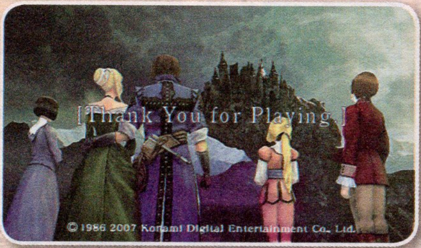






方向，不难躲，此外向后方跳回的时候会发动大型波动，蹲下即可，将其打败后就会出现分歧，若之前救出安妮特，老 D 便会变成最强的第三形态，若没救出，夏夫特的灵魂便会将其带走，BADENDING。第三形态老 D 变成了六翼大天使，哦不，应该是恶魔才对，此形态攻击方式真是多种多样，一开始要立刻躲到他的下方，他会召唤出“血雨”，其他的攻击方式还是留给各位玩家自己摸索吧～经历了这么多我们的战士也有了足够多的经验了。

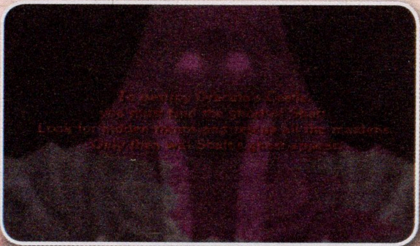
END ING



随着伯爵的封印，这座黑暗的恶魔之城也随即倒塌，五人望着恶魔城留下来的废墟，不久后天空也随即变为了湛蓝，贝尔蒙特的战斗并未结束，他们是人们的希望，当世界有黑暗存在时，他们便挺身而出，拯救人类，不管德拉古拉伯爵复活多少次，他与贝尔蒙特家族的战斗永不止息 ...

ANOTHER ENDING

BAD ENDING，上面的意思为要找出夏夫特灵魂后才能完全击败德拉古拉。



－完－



合金装备掌上行动

中文名：合金装备掌上行动	ISO容量：982MB	
原名：Metal Gear Solid：Portable Ops		
评分 7.4	厂商：KOJIMA Productions	游戏类型：ACT
	发行日期：2006.12.21	版本：日文（日版）
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.konami.jp/gs/game/mpo/top-ja.html	



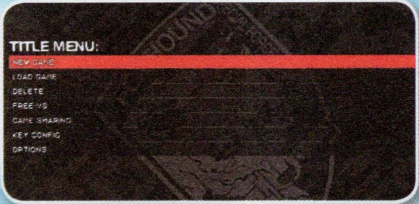
游戏简介：

日本KONAMI公司于日前召开的“《合金装备》（Metal Gear Solid）系列”诞生20周年纪念活动“20th METAL GEAR ANNIVERSARY PARTY”中，在会上正式发表PSP新作《合金装备 掌上行动 加强版+》（Metal Gear Solid：Portable Ops Plus）的最新消息。本作是2006年发售并获得好评的《合金装备 掌上行动》的加强版本，目前游戏预定于2007年9月20日发售，单本售价2,400日元，与《合金装备 掌上行动》的同捆多彩版（Deluxe Pack）售价为4,300日元。

本作继承了《合金装备》系列的系统和世界设定，增加了新游戏舞台和对战规则，并且作为同伴的士兵种类也大量增加了，更大范围的对战空间，将使玩家尽情体验并肩作战的乐趣！本次的加强版在原《合金装备 掌上行动》的基础上追加新场景、新角色（雷电、Snake、坎贝尔、基因士兵、Johnny等）、新任务关卡和新的游戏模式以及操作指南，此外还将提供一个全新的单机游戏模式以及新对战规则！本次加强版的重心将放在联线游戏上。



【1】开头黑色的大型机器人屹立在中央，我们的主角一个敬礼的姿势，按下START进入游戏。



【2】选择NEW GAME后出现了难度的选择，开始时只有EASY和NORMAL可以选择。



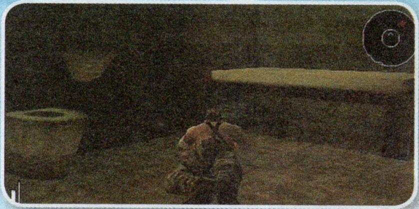
【3】选择自己适合的难度后，编写存档的名字，然后存储后进入游戏，开头是一段速写的过场，我们的主角BIG BOSS别一名忍者模样（很像MGS中的忍者灰狐）的敌人击晕，然后关进了牢房里.



【4】然后进入游戏画面，主角赤裸着身体，被关在了只有一张床跟一个马桶的破旧牢房里，没等大家来的急欣赏，BIG BOSS发现对面的牢房里也关着一个人------金色头发的罗伊.坎贝尔。



【5】经过与罗伊的对话，BIG BOSS 知道了自己被关的牢房床下有一个通气口，然后打开了通气口准备逃出去。



【6】然后正式进入游戏画面，大家就可以好好欣赏一下我们的主角，来感受一下操作了.下面给大家介绍一下基本操作。

十字键	第三人称视角的变化
类比摇杆	移动
△	开门，靠墙，上梯子，按住轻移动
□	攻击
×	轻按蹲下，按住爬下，配合移动要翻滚
○	切换武器，按住进物品栏
L	第三人称视角正前方
R	第一人称视角正前方
按住□	抱住敌人，抬起敌人
○+十字键	选择物品使用
○+L	丢弃物品
R+类比摇杆	第一人称视角变化

【7】介绍了一下基本的操作我们正式开始游戏了，先爬下从通风口进入。



【8】顺着通风口，我们来到了另一间开着门的牢房，底上放着 BIG BOSS 的衣服装备跟一把 40 发麻醉弹的 MK22。

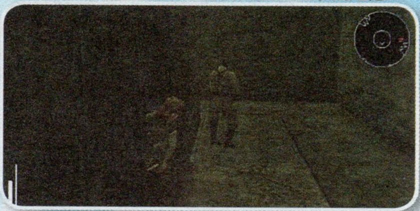


【9】衣服穿好后(帅气了许多)，从大门出去，BIG BOSS 跟罗伊发生了一个简单的过场后，BIG BOSS 让



罗伊放心，自己会想办法来救他的，然后开始了牢狱的逃亡。

【10】正式开始第一关了，第一关难度不大，主要是让玩家试试操作，往前走，刚出门左边有一名士兵，趁其反身时，悄悄接近△+摇杆，然后几拳搞定他。



【11】你走到被你打晕后的士兵面前按 L+□，可以搬起士兵，先熟悉一下，以后方便收集同伴



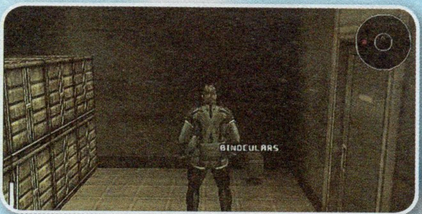
【12】然后右走，看到一扇门进去后发现跟刚才的牢房很像，第一扇门打不开，第二扇可以进入。



【13】在第 2 扇门里发现了跟 BIG BOSS 开始被关时牢房同样的通气口，爬下身子进去后，来到了刚才打不开的第一扇门里.得到了一把 KNIFE(水果刀)。



【14】按原路返回出门后进对面的门，会看见正前



方跟右边各有一个门，都是摆设，进不去的，只有左边上面的门可以进入。

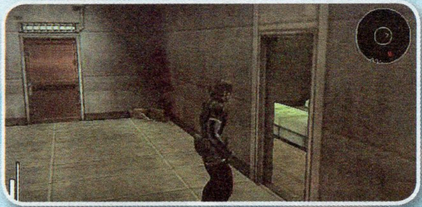
【15】得到 BINOCULARS 望远镜，出来右边就是罗伊提到过的电子门，爬下后过去。



【16】然后前方出现一名士兵，冲过去直接打晕，推荐你拿他练练枪，R 变第一人称视角后按□是开枪，一枪过去后，只见士兵回头看见了你，喊了声 WHO IS THAT? 然后”啊”的一声自己倒下了，睡着了..HOHO, 麻醉枪的效果不错哦～



【17】然后回头看左边的尽头还有名士兵在，选个自己喜欢的方法解决他就可以了，最好不要惊动他不然人多了会很麻烦．解决掉后，他右边有个门。

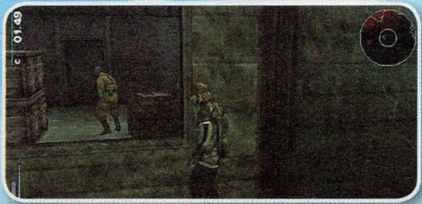


【18】进去后，在里屋发现一 3 个 RATION, 然后跑回刚才练枪的士兵那里，走右边。

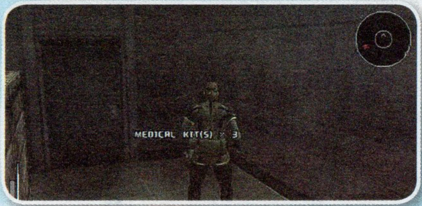


【19】尽头可能有个士兵，有的话做掉就可以了，沿路上去看见右边房子里有名士兵。

【20】摇杆 +× 直接从没有玻璃的窗户翻进去，把士兵做掉，里面有 3 个补血针．这时物品满了，如果想



拿针必须仍掉个物品，随个人喜欢了，○ +L 丢弃物品。



【21】从里面的门出去后左边的小路尽头出现了红色的方块光标，那就是过关的地方了，前面再也没有什么阻碍了，勇往直前的冲就可以了，第一关就过了。



【22】一个过场，BIG BOSS 发现了一间房子，屋顶放着接收信号的设备，BIG BOSS 想进去看看能不能进行通信，请求援助。



【23】游戏开始，一阵阵的风沙吹过，还颇有效果，BIG BOSS 的右边远处站了一名士兵，还没发现我，直接换麻醉枪，远程做掉。



【24】干掉士兵后，沿左边的路一直走，看到右边



远处有2名巡逻兵在卡车旁边，不要茫然开火攻击，继续直走，等到其中一名士兵单独过来时，将其击晕



【25】拐进里面的房子可以得到RMMD100发子弹。



【26】拿完后出来，来到卡车旁边，后扇红色的门进入，进入后走左边的门来到一个通信台，发现红色方块标记(高兴了吧)，走上去发生剧情，此关过



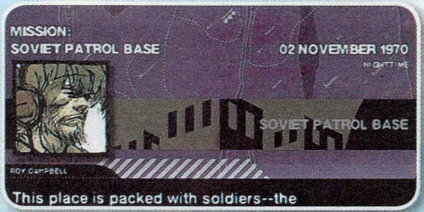
【27】BIG BOSS通过通信设备和PARAMEDIC取得了联系，寻求支援.(我们的通信电台又回来了.呵呵)。



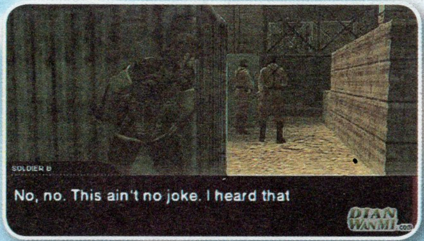
【28】剧情过后BIG BOOS回到牢房跟罗伊对话。



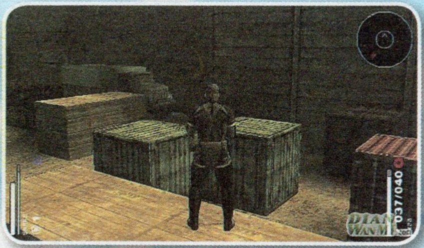
【29】罗伊成为同伴帮助驾驶卡车。



【30】来到了SOVIET PATROL BASE，开始后在BIG BOSS前面就有2名士兵，麻醉枪直接全部打晕。



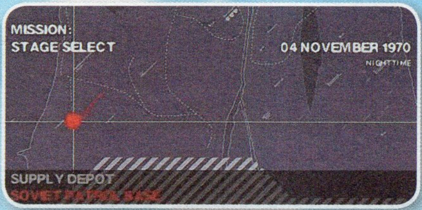
【31】左边的箱子上可以得到MAGAZINE(色情杂志)。



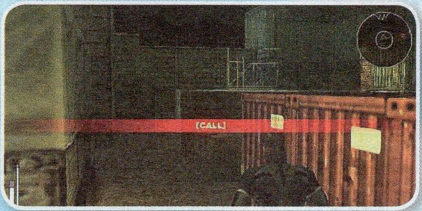
【32】拿到后右边走有几名士兵，还有名指挥官样子的人，直接做掉，进入地图中心的仓库即可。



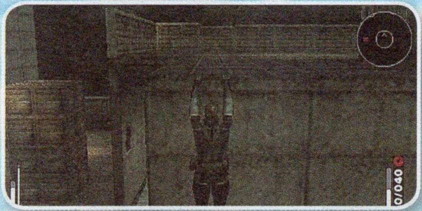
【33】进入仓库后地上放着SETRET DOC，得到后发生剧情，本关过。



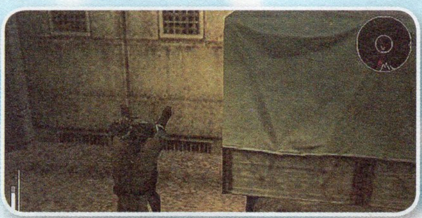
【34】再次来到 SOVIET PATROL BASE，本关的任务是收集一名同伴。



【35】前面和右边各有几个士兵，搞定后，前面尽头的路可以上房子的 2 楼，有名士兵。



【36】全部搞定后拖一名士兵到卡车的后箱，走到旁边即可。

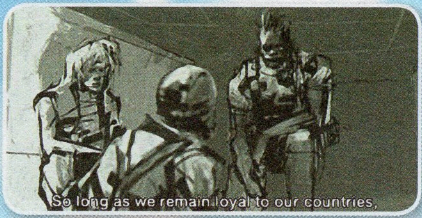


【37】士兵被 BIG BOSS 抬上车后，发生剧情，那个士兵很厉害的说。

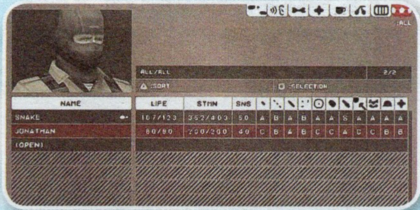


【38】不过还是 BIG BOSS 技高一畴，一个大背，搞定。

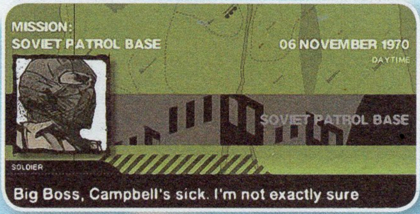
【39】经过劝说，士兵加入，然后本关过，回到大



地图画面，就可以查看这名士兵的状态了。



【40】□键把他跟 BIG BOSS 编辑成一队就可以去下一关了，里面△和○设置士兵和 BIG BOSS 的武器跟物品.（看人家都拿 AK 了）。



【41】接下来再次回到了（雷达站）。

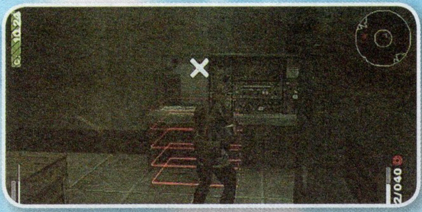


【42】本关的地点是刚开始游戏的第 2 个场景，通信的那个大房子，任务还是去第 2 关的那个通信设备旁边，进行通信刚开始，正前方远处有一名士兵，直接用枪击晕．右走过桥进房子。

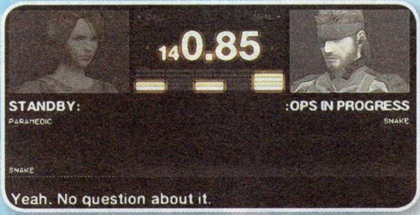


【43】进门后还是以前通信的地方，走进红色的门，发现红方块标记处，进入，本关结束．任务完成。

【44】发生过场，BIG BOSS 再次跟 PARAMEDIC

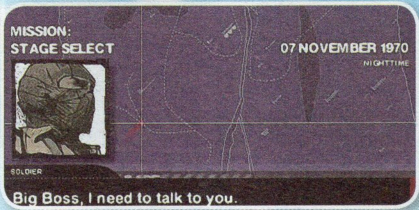


取得了联系。

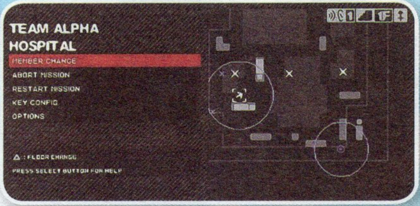


【45】一番对话后，BIG BOSS 和他的同伴们来到了一个下一关 HOSPITAL。

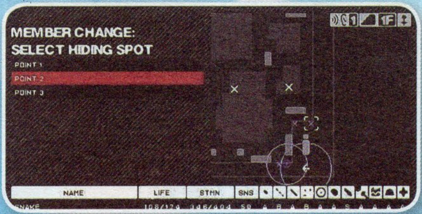
【46】刚进入后，BIG BOSS 下了卡车，巡视一下四周，是一栋四面被士兵看守的大房子，这关的任务是走到那栋 2 层房子的 2 楼会议室，完成任务。



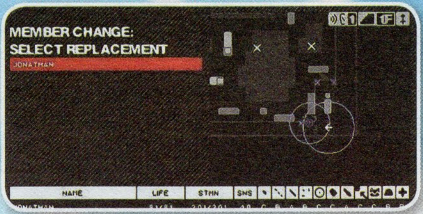
【47】本关可以用到同伴系统而且可以收集一些不错的同伴，我给大家清楚的讲一下，同伴在游戏中的概念。



【48】白色方块箭头是玩家使用的角色，另外一个兰色的十字圆圈是你的同伴位置标记．选择 START 进到游戏菜单，第一项 MEMBER CHANGE 进入后出现。



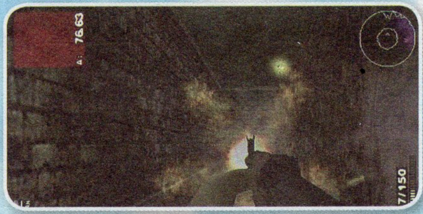
【49】选择自己可以躲藏的几个位置，下面是现在使用人物的各项能力．选择好后出现下面的菜单。



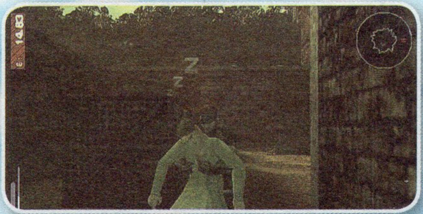
【50】显示你可以选择的人物以及他的能力，如果使用就直接点○就可以了。



【51】然后你就可以使用选择的人物了，不同人物能力不同，像第一个同伴可是出来就拿 AK 的，比 BIG BOSS 还酷 HOHO。



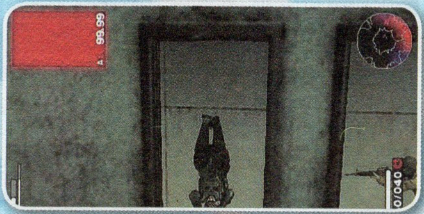
【52】非常爽快哦．同伴系统就解说到这里吧，本关可以收不少同伴，有 2 个女护士．有其特殊的作用．就在中间的大房子里，劝说时千万小心，把所有敌人打晕后再进行，不然很容易就会 OVER 的。



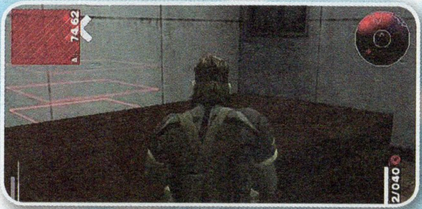
【53】打晕后拖到卡车后面，距离比较远，还是那句话，注意敌人的行动，安全才是主要的。



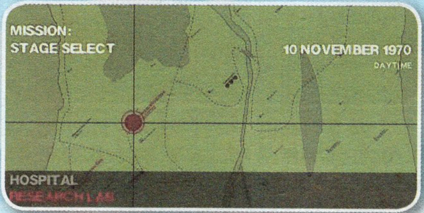
【54】拖到卡车后箱得到新的同伴，护士．继续介绍本关的任务，从卡车头方向直走到尽头，沿路左走，会发现地上有个可以趴进护墙里面的口，爬进去后发现有个梯子，直接爬到屋顶，可以从玻璃窗户直接进入（从玻璃窗进是很酷很帅的，不是提醒大家很危险的，肯定被发现），不喜欢的可以不爬梯子，直接从房子下面的门进去上 2 楼也可以，比较安全。



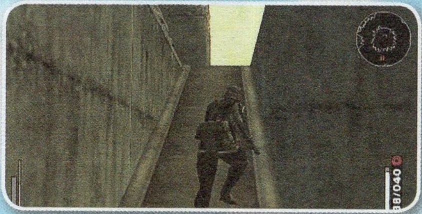
【55】进入后，前方尽头处右边有个门可以进去，进去后看到红色方块光标，本关任务结束



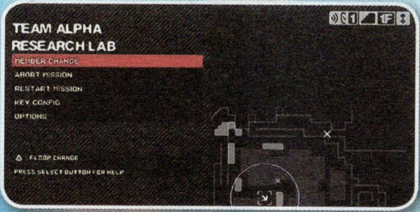
【56】发生一段剧情后,BIG BOSS 来到了 RESEARCHLAB.



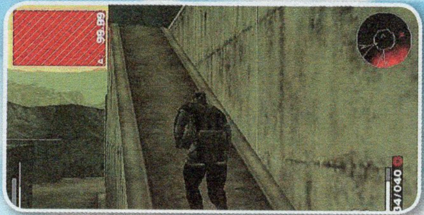
【57】本关任务是到达最右上角的红色光标即可．本关敌人很分散，慢慢前进，麻醉枪一一干掉。



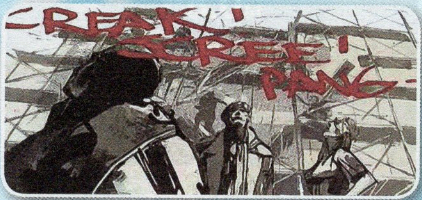
【58】开始后沿路直走，上斜坡。



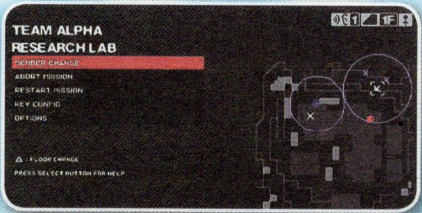
【59】右上角的 X 号就是任务目的地，到达便可过关。



【60】发生一段剧情，任务目标很明确，去下面的大房子里的机器旁边即可。



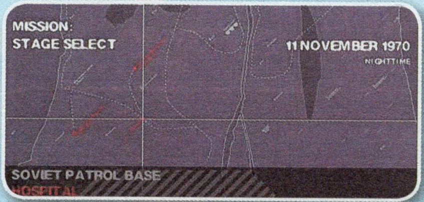
【61】注意房子里面有橱柜可以利用，尽量还是麻醉枪，一点点前进为好，比较安全。



【62】进到红色光标后又发生剧情．剧情过后，本关任务结束

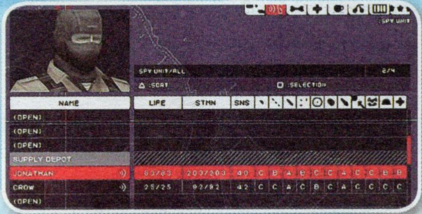


【63】任务结束后，大地图上没有了大的红色任务光标。

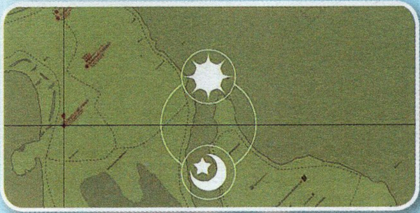


【64】下面我具体给大家讲一下，关于间谍的系统．大家把光标指到 SUPPLY DEPOT, 选择你的同伴，

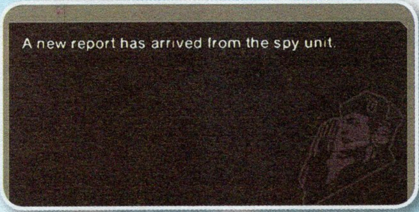
把同伴放进 SUPPLY DEPOT 的间谍里，间谍就是上面画电波和小耳朵的图表下面．只有有间谍能力的才可以，抓几个士兵试试就可以了。



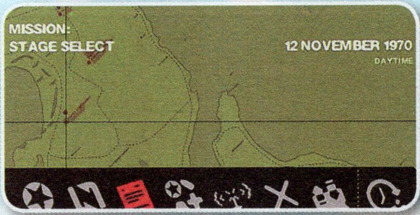
【65】然后选择休息一天。



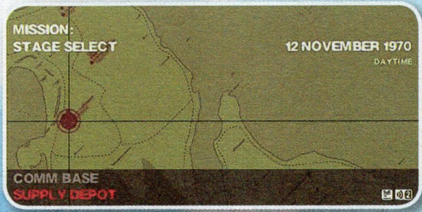
【66】会收到 SUPPLY DEPOT 的新情报。



【67】选择菜单的 REPORT 项，会发现新的情报。



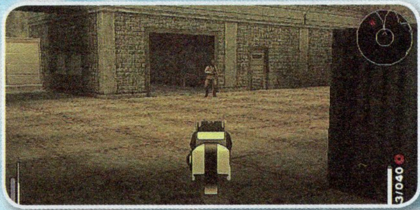
【68】点击进入后，发生新的任务，地图又有了红色的大光标。



【69】好了，间谍系统介绍完了，以后间谍系统的应用是很重要的，大家注意，每个关卡都可以放几个间谍在里面，这样会得到新的情报与任务，才能继续发展游戏的剧情．下面进入本关，SUPPLY DEPOT。



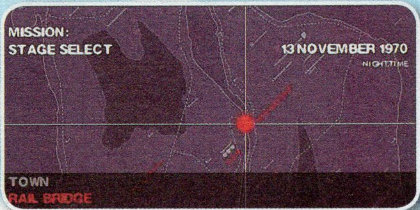
【70】本关任务非常简单，进到大仓库里面，拿到地图便可以过关，路上有名士兵，打晕就可以了。



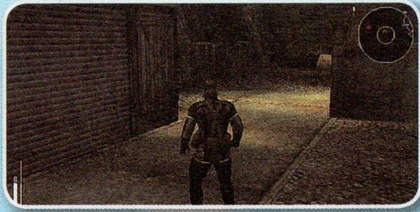
【71】最里面，右边的箱子上可以得到一把红外线的微冲，拿到后直接拿红的箱子（地图），结束本关．



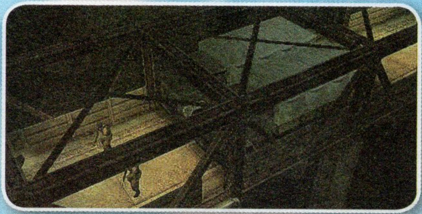
【72】退回大地图上，又接到了新的任务，RAIL BRIDGE。



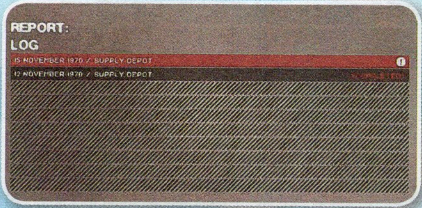
【73】本关直接进前面左边的红色光标，发生剧情就可以了。



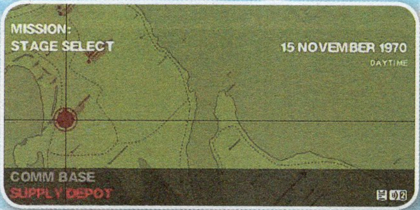
【74】桥被几名士兵跟 2 辆卡车挡着了，也就是预示着我们 BIG BOSS 该用 TNT 炸药了。



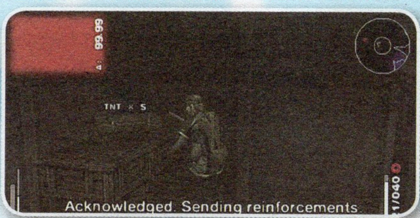
【75】退回到大地图，刚才在 SUPPLY DEPOT 的 2 名间谍又向 BIG BOSS 报告了新的任务。



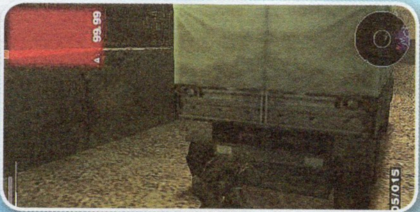
【76】查看任务后，SUPPLY DEPOT 再次闪烁起大的红色光标。



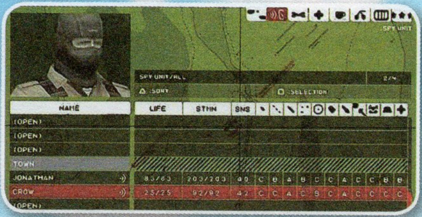
【77】本关的任务是用 TNT 炸药，炸一辆卡车，进到大仓库里，刚才拿地图的地方变成了 TNT 炸药



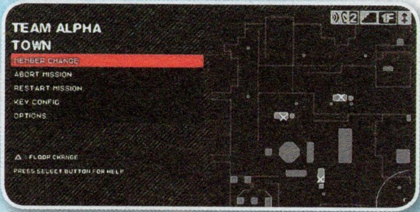
【78】拿到后出仓库，在正前方的卡车旁放一个 TNT，引暴，本关过．不要着急，把敌人都打睡了再去装炸弹。



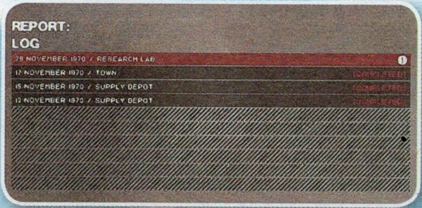
【79】接下来安排 2 个间谍到 TOWN，等待一天后接到新的情报．触发新任务。



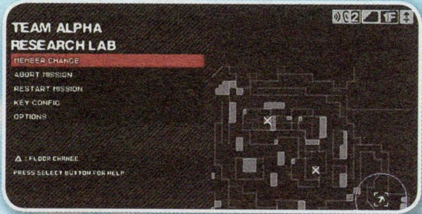
【80】本关任务非常简单，炸掉 3 辆卡车就可以了，值得注意的是放好炸弹后，离远点别炸到自己



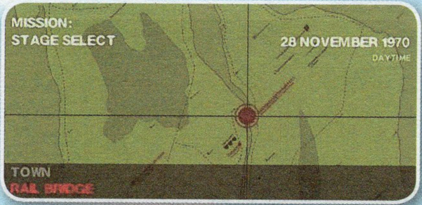
【81】退回大地图，再去 RESEARCHLAB 放上间谍，得到新的任务。



【82】本关任务炸掉 2 部机器．注意拿盾牌的士兵，不好对付。



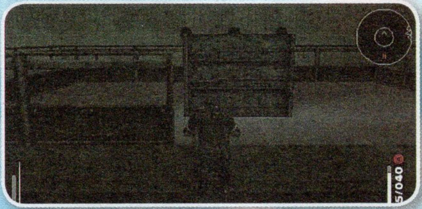
【83】完成任务后，接到新的任务 RAIL BRIDGE。



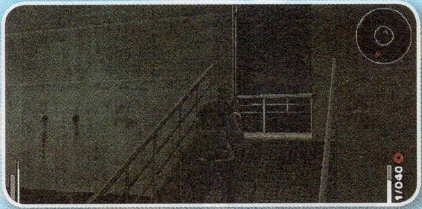
【84】原来停在桥上的两辆卡车开走了一辆，直接过桥到红标记处，完成任务。



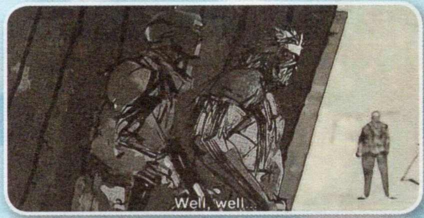
【85】过关来到新任务地点 HARBOR，在前面的高台可以得到 M63。



【86】过桥去对面，进仓库。



【87】进去后发生剧情，接到神秘人的电话，然后本关过。



【88】结束任务，安排间谍去 SECUPITY BASE 得到新的任务。



【89】进去后到有 X 号标记的地点得到物品，任务过。



【90】接到新任务 WARHEAD STORAGE。



【91】本关是去最下面的机器处放置 TNT，先直接往前走，爬上梯子。



【92】得到 THERM G 探测红外线的东西，热感应．带上后就看的见红外线了．下梯子去对面斜坡上，进门一直走就可以到达机器处了。



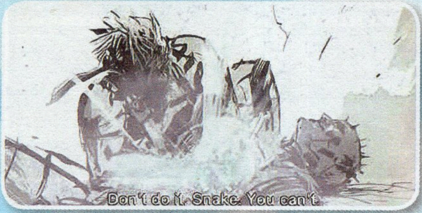
【93】装上炸弹后发生剧情进行第一个 BOSS 战。



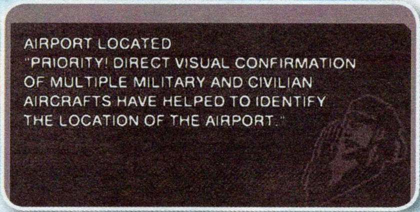
【94】本关 BOSS 血厚，建议用麻醉枪 18 枪左右，他就体力耗尽了，如果用枪伤害 HP 的话非常慢，本关能见度低，可以戴着热感应的眼镜，打一枪跑 5 秒的打法一会就做掉了。



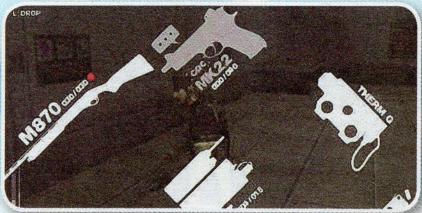
【95】几个回合下来，他就挂掉了，发生剧情，他就加入了。



【96】接到新的情报，SECUPITY BASE，炸掉右下角 X 标记的武器箱子，任务完成．接到新的情报，来到飞机场 AIRPORT



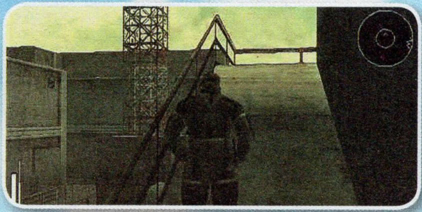
【97】本关进入后右边的门里可以得到暴力一把。



【98】拿到后直接去顶楼，见到一个黑衣服的人，从他身后用(方块键按住了)把他锁住,(再按一下 L 键)威逼，然后任务结束。



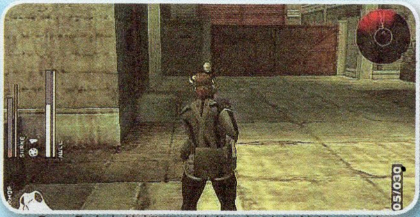
【99】接到新的任务，来到 SILO ENTRANCE。



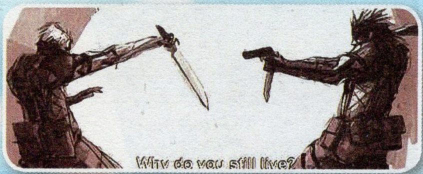
【100】直接去右上的红色光标处完成任务即可。



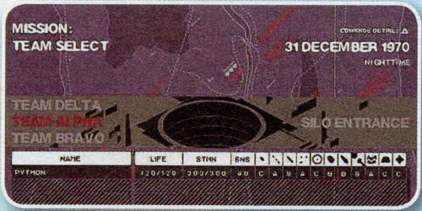
【101】发生剧情，接着就是和那位忍者朋友的 BOSS 战。



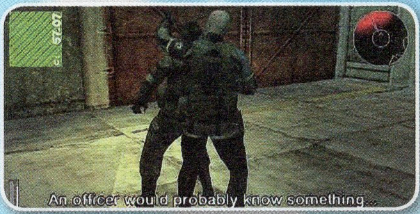
【102】攻击他都可以挡住，打法很简单，跑就可以了，等他换子弹的时候开枪，推荐用暴力，换子弹是冲到近身 2 枪死。



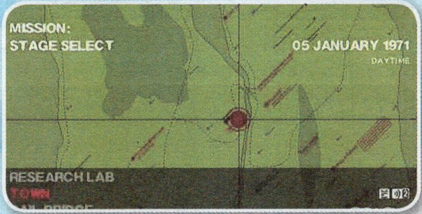
【103】打完后发生剧情，BIG BOSS 被抓走了，我们再次进入本关，选择自己擅长的人物。



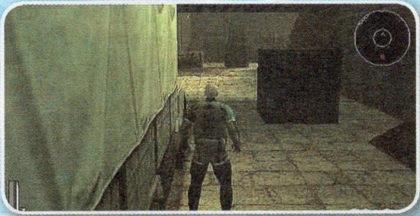
【104】见到士兵就进行威逼，威逼几个士兵后，出现一个长官，进行威逼后，结束任务。



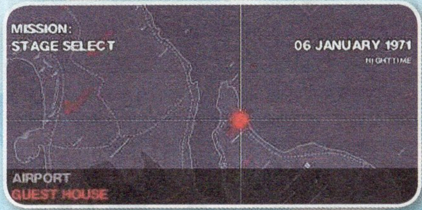
【105】这时安排 2 个间谍去 TOWN 接新的任务 。



【106】本关的任务还是威逼，不过是威逼一名黑衣的男子，直接去斜坡上去后，看到士兵押着他走过来，干掉士兵后威逼，别把黑衣男子杀了，不然任务结束。



【107】接到新任务 GUEST HOUSE。



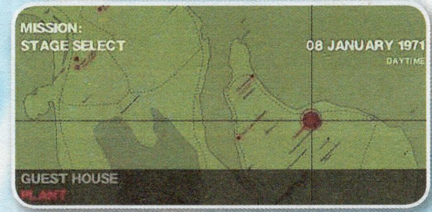
【108】本关任务是去地下解救 BIG BOSS, 直接去就可以了，敌人很分散，很好对付。



【109】抵达后发生剧情，罗伊开车把大家救了出去。



【110】来到新的任务 ,PLANT。



【111】进入后直接前走左拐看见红色标记，发生剧情（楼上可以得到个玩具炸弹）。



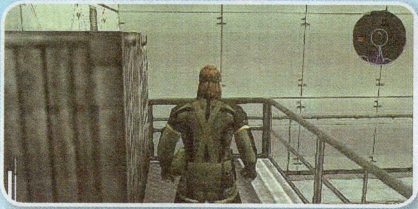
【112】剧情发生，进行 BOSS 战，大机器人，开头画面的那个家伙。



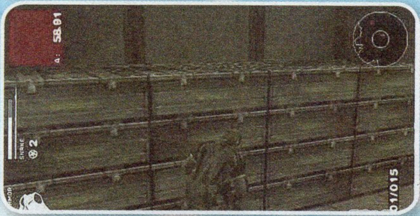
【113】建议大家带一把 M63 一把 AK47 带个衣服带些M63 的子弹就可以了,打法很简单，就是不要着急，先用 AK 打 4 只脚，来导弹时滚开，全部打坏后，它就没有攻击能力了，站一个翅膀旁边用 M63, 狂打，打完一边去另一边即可，别靠太近，会丢血 . 打它主要是耐心点就行了，完全没有难度。



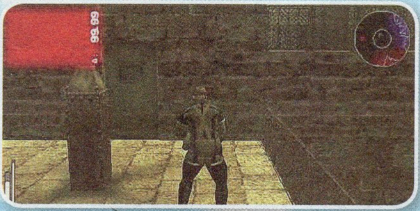
【114】打完后 PLANT 的间谍得到新的情报，进入后直接从刚才 BOSS 战的大仓库的右上角的梯子上去来到机房的里面，然后去后门，拿到机枪，收到信息，任务过。



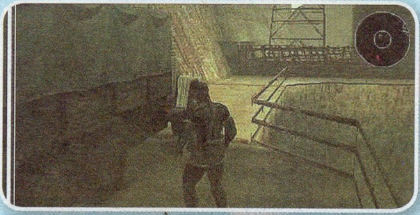
【115】完成后去 SECURITY BASE 后接受新的任务. 目标是炸掉右下角房子里的大量武器。



【116】放置好 TNT 引暴，任务过 . 去 TOWN 把这关的小任务做了，很简单，直接去斜坡上的房子里得到红色的箱子就可以了。



【117】完成后，得到新的地点 RAVINE 放入间谍，得到本关的新任务，本关是在悬崖上，不要恋战，一不小心就挂了。



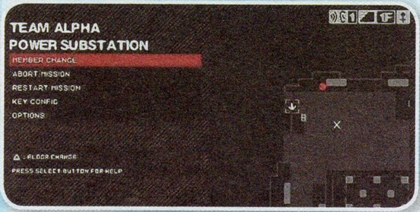
【118】任务地点在右下角，沿路下去过桥，然后下梯子，路被大石头挡住了，趴墙过去就可以了。



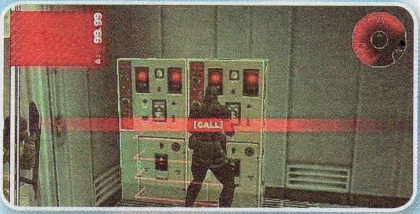
【119】到达完成任务后，得到新的地点和新的任务 POWER SUBSTATION。



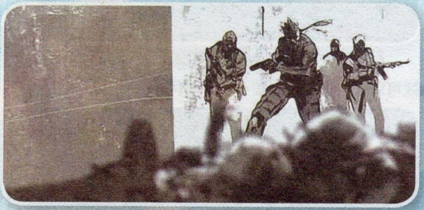
【120】本关任务是直接到 X 标记处，完成任务，右边沿路走，到最尽头上斜坡进门就到了。



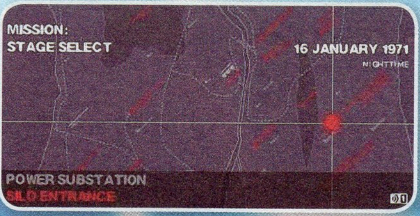
【121】到达机器旁的红标记后，完成任务 . 再次进入本关，目标还是那部机器，不过要把它炸掉（不能用 TNT 必须用 TIME BOMB）到达红色标记处放下炸弹，完成任务。



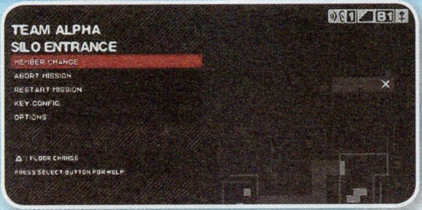
【122】接下来放生一段剧情，再次跟我们的忍者朋友见面了，老套路解决他就可以了，这时我们的火箭筒应该也不少了，用火箭就更方便了，他防御不能。



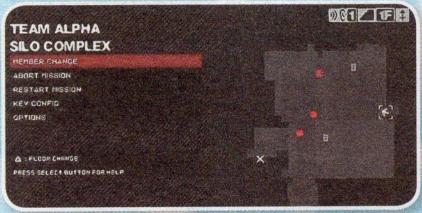
【123】解 决 他 后，接 到 新 的 任 务 SILO ENTRANCE。



【124】本关直接到地图右上角就可以了，目的地在第一次打忍者的里面．从这关起，敌人开始厉害了，非常厉害．慢慢前进比较好。



【125】进入红色标记后，来到了游戏中最难的一关.SILOCOMPLEX，地图非常复杂，一共有 2 个需要磁卡开的门和 N 个需要敌人才能打开的门（拖到门前就可以



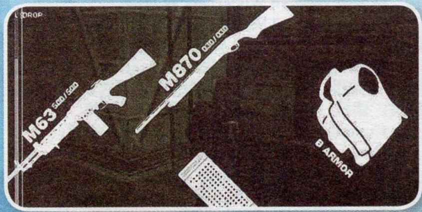
【126】看起来好象离我们很近……其实很复杂的说．本关有探测器，需要注意，尽量快速冲过，要不就扔个干扰手雷也可以。



【127】第一扇门的磁卡在对面的房子里，进去后不要下梯子，直接用翻滚去右边的台子上，对面的箱子上有磁卡，翻过去就可以了。



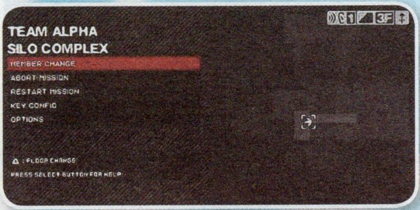
【128】得到磁卡后从梯子上去，回去开门就可以了。



【129】进去后的门都需要敌人才能打开，找一个敌人打晕拖来拖去即可，敌人非常强，跟前面关的敌人简直是 2 个层次，自己注意吧。



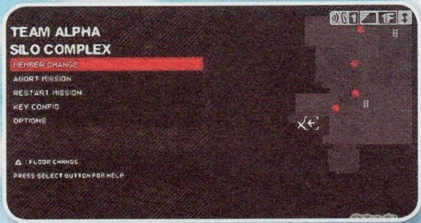
【130】进去后只有一条路可以走，在尽头得到另一张磁卡．过桥的时候别掉下去，不然还要重新进．



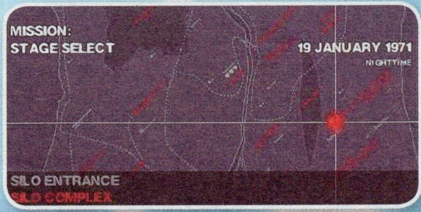
【131】得到磁卡后，从出门的桥上翻下去，出门方向的左边，靠着墙翻，别翻出去了．



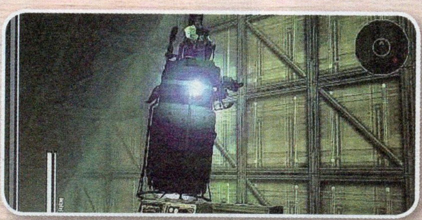
【132】上面就是出门的位置，从那里翻下来．然后进门，就可以到达红色标记处了，汗…终于到了。



【133】完成任务后，进入 BOSS 战，来到 SILO COMPLEX。



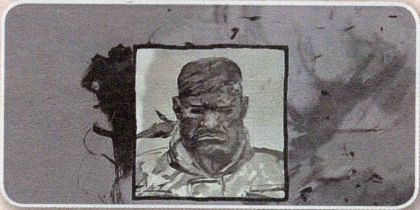
【134】BOSS 就是宣传片里开个飞行器的家伙。



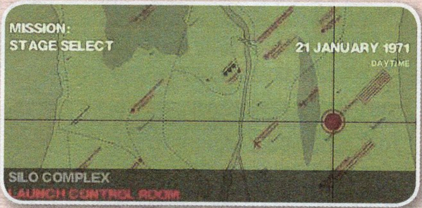
【135】打法很简单，他的攻击方式很单一，非常好躲，左右移动就可以了，至于攻击，拿一把 M63，他飞在空中时点射（L+ 一下一下点□），等到他低空时，按住□连射，几个回合就挂了。



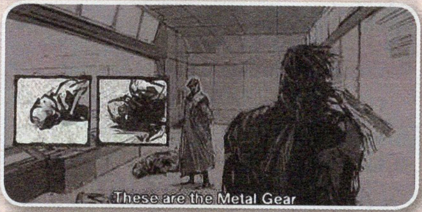
【136】打完后一段剧情，来到了最后的 BOSS 战。



【137】来到新的地点 LAUNCH CONTROL ROOM。



【138】一段剧情最后 BOSS 登场。



【139】最后 BOSS 战要稳打，他非常灵活，攻击方式主要分为精神压力，飞刀跟冲刺．推荐带能连射的武器，AK，M63 等微冲也不错．记着带口粮（加体力精神的），开始时他使用精神压力，从斜坡上去，呆个 3,4 秒下来狂扫，破他的精神压迫，伤血不多，他就开始顺移扔飞刀了，闪躲就好，攻击无效．离他远点，他就会使用冲刺，别去攻击他，不然会打断冲刺，等他黄色后，便上斜坡，冲过来后，一顿狂扫，伤血暴多。

【140】几个回合下来，他就挂了，记得看好自己的体力（精神力），不然体力没了就挂了．打完后一段剧情，游戏通关了。

【141】出来人名等，然后唱了首歌，感觉还可以，挺深沉的。



【142】然后储存游戏，游戏进度就变成红色的了。

【143】游戏结束了，感觉还是不错的，开始时觉得很一般，后面慢慢看见了大作的样子，一些爆炸的效果带给视觉的冲击还是不小的，后面的敌人 AI 也高了。许多，如果朋友们喜欢这类型游戏的话就去尝试一下吧，非常不错的～

追加隐藏人物的获得方法：

Null：通关一次后，重新读取通关存档，然后存档，关机，重新启动游戏，读档，就获得了。

Teloko(MetalGearAcid):PSP 上必须有 Metal Gear Acid 的记录，然后同上，就可以获得。

Venus(MetalGearAcid2):PSP 上必须有 Metal Gear Acid 2 的记录，获得方法同上。

Major Zero (Metal Gear Solid 3: Snake Eater)：PSP 上必须有 Metal Gear Solid 。

Digital Graphic Novel（动画小说）的记录，获得方法同上。

ParaMedic (Metal Gear Solid 3: Snake Eater)：在得到 Maralia 的解药后，去 Comm Base 和 Paramedic 通话，然后在 Hospital 放下间谍，等收到报告后，就可以去解救她。

Sigint (Metal Gear Solid 3: Snake Eater)：在解救 Snake 后，去 Comm Base 和 Sigint 通话，然后在 Town 放下间谍，收到报告后，就可以去 Town 解救他，但是解救时不能触发警报。

Raikov（合金装备 3 里面的 雷电男 Metal Gear Solid 3: Snake Eater)：在 Snake 被抓走后，在 Western





Wilderness 放下间谍，然后解救 Snake，就可以收到报告，然后去 Western Wilderness 解救他。

Elisa：Medical Squad（医疗队）的等级必须在 80 以上，然后通关，读档，存档，重新读取，就获得了。

特殊物品： Stealth Camoflauge 隐身装备获得法：科技队（Tech Squad）的等级必须达到 99，然后通关，读挡，存档，重新读取，就可以获得。

Cunningham：1 月 1 日前通关再进入游戏。

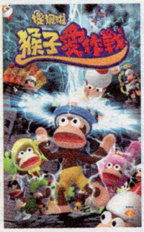
Gene：抓到 200 名 soldiers。

EVA：在 Security Base，找到她隐藏在衣物柜的 codec number 。然后 CALL 她，在机场找到她。

捉猴啦·猴子爱作战

中文名：捉猴啦 猴子爱作战	ISO容量：358MB
原名：Saru Get You : SaruSaru Daisakusen	
厂商：CEI / JAPAN Studio	游戏类型：ACT
发行日期：2007.07.26	版本：繁体中文
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：www.jp.playstation.com/scej/title/sarusaru/	

评分 7.1



游戏简介：

本作的主角不再是系列一贯以来的小悟和彩美，而将是我们可爱的比波猴。在本作中，比波猴的头上将装上一种奇怪的装置，而且这些装置也是能够改变的，装备不同的装置比波猴的动作也将发生变化。装上研究所奇怪装置的比波猴将全部可以玩家操纵，同时还能与其它比波猴进行合体。

另外，玩家还可以操纵降落伞猴、蓝短裤的短跑猴、红短裤的拳击猴以及水蓝色的隐身猴等等通过难关，这些具有特殊能力的猴子可能会成为你通过难关的关键人物哦！

前言

我们可爱搞怪的猴子们又回来了，而且地位也发生了翻天覆地的变化！什么？你说猴子们不用被捉了？不可能的啊！再怎么说也得符合这个游戏的题目啊。实际上猴子们仍旧没有改变被捉的命运，之不过这个过程由“人捉猴”变成“猴捉猴”了。之所以说猴子们的地位发生了翻天覆地的变化，是因为本作中你所控制并活跃在游戏中的不再是我们的主角们，而是这一只只形态各异却又各自身怀绝技的猴子们。

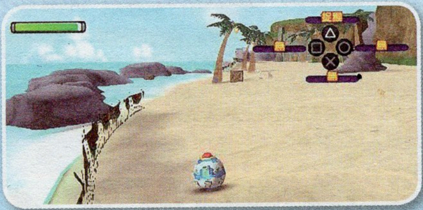
《捉猴啦 猴子爱作战》是捉猴系列的正统续作，本作中制作者们匠心独运地颠覆了传统捉猴的模式，使得游戏可玩性大幅上升。新的游戏模式与情节的贴合也是相当的完美。当然最吸引人的还是多达 200 只的比波猴的精彩表现。究竟有多精彩呢？下面就为大家献上本作的流程攻略。

故事背景

风和日丽的一天，研究所的平静被一只巨大的狗打破了，正当大家疑惑不解时，我们的死对头：斯贝塔出现在屏幕上，原来大家和研究所一同被奈米加农炮变小了，斯贝塔同时抓走了主人公的伙伴们作研究，妄图统治人类世界。如此野心主角们自然不会认可，主角们拿出了秘密武器：整个研究所变成了一个可以副在比波猴头上的装置，并且控制比波猴来粉碎斯贝塔的阴谋，由此，我们的故事开始了。

游戏操作及画面表示：
上下左右 / 摇杆：控制猴子走动
start：游戏选项
L 键（按住）：以控制的脚色为中心观察四周
R 键：以第一人称视角观察四周

控制研究所时



△：抓猴
左上角绿条：当前电池容量
左下角：当前拥有电池数量
当电池全部用完就 game over, 所以要记得补充电池

控制猴子时



△：抓猴（本作中所谓的抓猴，就是操纵研究所附在猴子们的头上，在猴子身边按三角即可，想转移到别的猴子身上依然是这个方法，抓猴可能不会一次成功，甚至会摔倒在地被要捉的猴子攻击，所以要小心）。

□，○，×：对应当前控制猴子所拥有的能力（一

般×都是跳跃，按两下×可以二段跳)。

左上香蕉：当前猴子生命值，消耗完研究所自动脱离猴子。

左中：当前控制猴子的名字(每个猴子都有自己的名字)。

右下：当前关卡未抓到猴子的剩余数量(每只猴子被研究所副身上一次后便算抓到过了)。

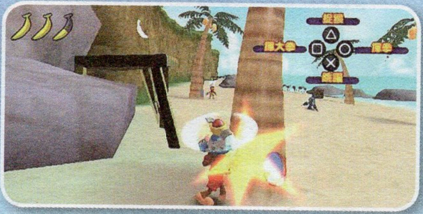
地图上的猴子，头顶的灯颜色不同，状态也不同，蓝色是非警惕状态，发现异常后变黄，完全进入警戒状态就变红了。猴子一旦被抓到过后，头上永远顶的蓝灯，而且会呆若木鸡地站在原地不动。

金币：地图上经常会出现金币，打死敌人或箱子等等也可以得到，收集它们吧！以后可以用它们购买道具，卡片以及一些隐藏要素等等。连续获得金币后金币会升级，先是银星星(等价于5个普通金币)，之后是金星星(等价于10个普通金币)。

流程攻略

1. 阳光沙滩

本关作为第一关自然难度不大，主要是熟悉操作，一上来我们要赶快将右手边站在桌子上的猴子捉到手(一直保持研究所状态电池容量会一直减少，减没了就会扣掉一个电池数，遭到攻击也是如此，所以要经常副在猴子头上)。向前走有几个机器人，可以用我们手头上的这个猴子干掉他们，途中的问号会向你讲解一些基本操作。路上也会有其他的猴子可以捉来(用挥拳的猴子打树可以掉金币)。走到头有一个上锁的大门，必须捉旁边台上的拿钥匙的猴子才能打开。之后进入第二场景。



问号提示要翻过眼前的山必须要捉到那个能高跳的兔子装猴子。如果捉不到的话可以依靠左手那个半隐身的猴子，那个猴子隐身其他猴子是看不见的，所以可以先隐身然后趁机捉(以后也要用到这个方法)。捉到后运用大幅跳跃跳到高台向前走。走到头会看到一个传输器。问号会告诉你对着它上面的网兜按三角，过关！



2. 踏水丛林

上来先用上关讲到的方法，用隐身猴捉住容易狂奔的蓝色猴子，之后运用该猴子的奔跑能力踏荷叶到对面(小心别掉水里，否则减掉一个香蕉)



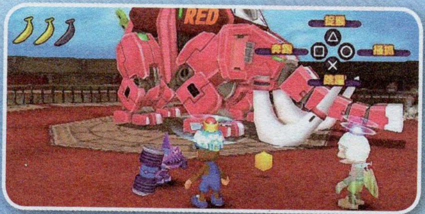
到达对面之后依然运用隐身猴伺机等待水中的人鱼猴上岸，有了他就方便多了，水中自由游动，还能潜水(注意氧气和水中大鱼)，游到有大门的对岸走到门前门自动打开，进入第二场景。逆游而上，小心杂草！之后用绳索猴荡到对岸，这里出现了几个大机器人，不要正面冲突，想搞定他们的话用前面的手枪猴逐个击破(个人感觉还是不要浪费时间为好)。之后再荡过一块区域(同样小心大机器人，荡的时候最好不要磨矶，不然会被打下来)走到前面过关！

3. 恐怖深处宫殿

上来保命，先把拳击猴搞定，向前走发现树上有一个背降落伞的猴子，用大拳打下来，运用他的能力越过悬崖(步骤：跳起，空中打开，然后一直展翅，左右控制方向)，向前走，运用拿火把的猴子点燃门前的两个火盆，门开，进入第二场景！用同样的方法点燃六个火盆打开第二个门，你会发现一个舞娘样子的手拿扇子的猴，运用他的扇风能力转动风车渡到对过，得渡三次，第二次时要小心对面的弓箭手，第三次两边的猴脸像嘴里会跳出机器人干扰你，停止扇风的话会向后推，这里要注意一下！到对面！过关！

4.BOSS 战！红巫奇

大个的机器大象！难度不高，攻击方式有喷火，旋转，拱和跳跃等，手头有四个猴子(拳击，奔跑，降落伞，手枪)，用手枪猴打背后的发条，很快搞定！



5. 古代博物馆

上来用那个上班族猴子的搔抓击打箱子移动到按钮上，开门！向前走，继续击打箱子，踩箱子跳到台上继续向前(小心喷火柱)，还得推箱子，这次要小心两个喷火柱和上面的手拿来复枪的猴子！开门！一片

白色的世界。这里白色的地面很滑，用奔跑猴可以快速前进走到大门，进入第二场景。首先小心雪球，之后前方出现机车猴（强烈推荐机车猴，快速行进带有攻击判定），前面会有冰砖挡住去路，一个字：撞！途中会出现火箭筒猴，抓了他吧，因为走到最后还会出现一个烦人的机车猴，可以用火箭筒先轰一下，抓起来就容易多了，走到尽头！过关！

6. 绝壁之城

一上来一个弓箭手打扮的猴子和一群小机器人首先映入眼帘，运用他的弓箭瞄准对面的靶子射箭，门就会下来了。进城后又会看见一个全身盔甲的猴子，这个猴子笔者相当的爱用（可以说是机车猴的加强版，攻击力高，还能防御，就是不太好抓）。从右边的台子上去再打一个靶子走到对面可以抓一个无邪猴。继续向前走到一面墙，无路可走了？错，马上一只可爱的蜥蜴猴（我看更像青蛙）就会慢慢爬下来了！捉了用它爬墙非常方便（当然小心别被打下来，两边的棱角也不要碰）。



爬上后向前，抓钥匙猴开门，进入第二场景。向前走会遇见一个拿大锤的猴子，拿下，走到一个地上门上都有靶子的地方，用大锤砸地面上的靶子门就开了。前面又得抓蜥蜴猴上墙。到顶继续前进。有第二个盔甲猴了，不过比第一个还难捉，一不小心就把你打入万丈深渊。走到门前又出现锤子猴，还得拿下，开门的任务总得他来完成（这次是锤三个靶子）。向前走又是一个门和五个靶子，锤！终于是看到传送器了，不过还得把沙发上的皇帝猴搞定，用他的钥匙打开铁门，过关！

7. 不确定遗迹

首先用第二关出现过的绳索猴荡过三个绳索（第二个绳索会前后移动，看好时机再跳）。



前方运用手枪猴打下黄色雕像的左右两个靶子，就可以通过了。向前走有个木乃伊猴，一般的攻击对他无效，捉了吧。前面又得用锤子砸门了，这回需要按照门上的提示砸对应的靶子（门上对应灰色的靶子不砸，只砸黄色的）。砸了两个门后进入第二场景。一直向前走，直到前方因为有草挡住而不能通过，这时一个吐火猴帮你烧开了杂草，抓了继续烧草前进吧。走到尽头看到了传送器，同时有一个石台和六个金猴像。咦？怎么其中一个会动？抓了他！！这个猴子会做两种动作，一定要记住对应的键，跳上石台，灯光打在身上，这时候需要记住两边的猴子的动作并且自己要学着做一遍才能把门打开。搞定之后过关！

8.BOSS 战！蓝巫奇

打搅了蓝巫奇的告白，自然不过不会放过主角了！这个 boss 打起来需要一定的方法，只要掌握了很快搞定，难度也不高。

上来给你三个猴子（绳索猴，锤子猴和手枪猴）。各有个的作用：首先用手枪猴不停地打马上的蓝巫奇（打中可以取消他的攻击）。打中三次对方就会晕厥，这时换绳索猴用绳索把他拽过来，这时蓝巫奇躺在你面前不能动弹，换锤子猴一通砸吧，当然不一会它又会醒来回到马上。重复这个步骤两三次就可以搞定了！



9. 坏心研究所

上来抓一个手拿科学仪器的白大褂猴子，这个猴子拿的是一个冷冻器，可以攻击敌人，当然还有别的作用。一直向前走（小心两边的冷气，一旦被冻上要摇动摇杆挣脱）。走到有水的地方，这个仪器的第二个用途就体现出来了：向水面喷气，水就会结冰，当然有时间限制，冰面也很滑，通过时要小心两边的冷气。向前走路面会变得很滑，两边也还会出现冷气。走到有荷叶的水面，没有奔跑猴还得结冰过河。再向前，还是水域，只不过前面小岛上有个人鱼猴，终于可以不被淹死了。用人鱼猴的潜水通过两个铁丝网，到达对面的门，搔抓门旁边的靶子门就开了，进入下一场景。一上来又是一个白大褂猴子，只不过手里的科学仪器不再是冷冻装备，用这个猴子可以乘坐前面的蓝色机器人，这之后就可以用这个机器人打破墙壁前进，同时人挡杀人佛挡杀佛！途中还有几个备用的机器人供你使用。走到尽头有三个大机器人，建议机枪远距离扫射或无视，过关喽！

10. 做什么工厂

本关比较考验玩家的跳跃功夫，稍不小心就会落入万丈深渊。

一上来又是白大褂猴子，不过是空手的，他的能



力是扔炸弹（小心不要被自己的炸弹炸掉）。前方会有连续的传送带考验跳跃，该一段跳还是二段跳要看清楚。过了这个区域之后，前面有一个拿板子的猴子请你捉住他，用他的板子转动齿轮可以出现平台，跳过去吧（用二段跳啊！）。向前走，跳上喷火的台子，前面就会出现一个很强的猴子，身背多重火箭发射器，火箭可以追踪目标，不抓等什么！前方又是考验玩家跳跃的传送台，而且上面还有一个机车猴干扰我们，二话不说搞定它。跳过这里进门，第二场景。上一关的遥控机器人的猴子再次出现，不过这次是直接坐在机器人上，不好搞定。坐在机器人上继续一路大开杀戒！走到尽头过关！

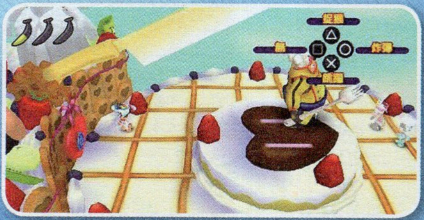
11. 甜蜜陷阱山

先抓拿咖啡杯的猴子保命，然后抓绳索猴，从右手的绳索荡到水中央捉奔跑猴，用奔跑猴渡过水面。前面的手拿电风扇的猴子是之前扇子猴的翻版，用同样的方法扇动风车带动台子移动，同时还要小心两边频繁出现的敌人。走到尽头，开门进入第二场景。向前走出现一个天使摸样的猴子。利用他的飞行能力躲过钉板飞到对面（注意不要飞太高，从下面的台子开始飞）走到前面抓喷火猴，点燃前方蛋糕的蜡烛，蛋糕就会上升（当然到头还会下降）。前面还有一个大蛋糕，六个蜡烛，点吧。到顶后的门前有拿钥匙的猴子，开门。圣诞老人的马车在等着你。坐上后自动移动到传送器面前，过关！

12.BOSS 战！黄巫奇

只能用恶心来形容这个巫奇了，一通狂扁它吧！

上来四个猴子供你使用（钥匙猴，炸弹猴，喷火猴和会踢的猴），用哪个随便，主要是引诱它到中央的蛋糕上，当他旋转过后会有短暂的晕厥，这时赶快打对面的靶子，一把大刀从天而降将其劈倒，二话不说赶快狂 k 吧，反复几次就可以搞定了！简单！



13. 处处陷阱岛

二话不说，先上猴子 ^^. 走过一块移动的蓝靶子区域，前面有个来复枪猴（练打靶呢？），捉了打靶子，不过可不是那些蓝靶子，是对面的黄靶子，打了门就下来，要打两个（第二个上下移动，把握好开枪时机）。前面是个火把猴，又得点火了。不过这回一定要按照门上的提示点对应的火盆，不然得重点。向前走，杂草烧掉。到头有一个传送台，点了台子上的火盆台子就自动向前移动了。前方又是考验玩家记忆力的作动作游戏。这回一共要弄三组（弄错了挨打啊）。开门进入第二场景。首先用绳索猴过去，前方有两个摩天轮，看准时机跳到对面！。继续向前走，路上发现一个飞行员打扮的猴子手中拿着一个遥控器，捉了他就可以坐上旁边的 UFO，无敌了！有两种攻击方式：方块是原地放炸弹，圆圈是放飞弹，一路向前飞，扎掉墙过关！

14. 晕眩热气球

本关地形基本全是架空，前进一定要小心!! 先搞定拿机关枪的猴子，扫射对面热气球上的靶子，热气球就会下落，跳上去吧。



见到的是久违的降落伞猴，还是需要他的能力度到对面（开始一定要跳高点，而且要小心空中的炸弹）。到达对面又是一面墙，这回上墙的方式可就不止蜥蜴猴了，还可以用高跳猴踩移动的台子上去（不过不建议这么做，还是蜥蜴猴方便）。上去前方又是绳索猴，荡过去吧。然后又是降落伞猴（一点创意没有。。。），荡过去吧。。。开门进入第二场景。上来换绳索猴，跳过传送带，前方又得荡过去，不过这次绳索是移动的，要抓好时机。前方又是没路了，从右边的绳索荡到前面的台子上，换板子猴转动齿轮度到对岸。向前走，终于看到传送器了，可是这么远过不去啊！看见四个箱子了吗？把他们推到头传送器就过来了!(杂兵不断的出来，挺烦人的）。过关！



15. 沉重鬼屋

名副其实，背景和音乐都很沉重。上来一个僵尸

猴，跟木乃伊猴一样，一般攻击无效，但是走路超级慢。前面有个人马猴（弓箭＋奔跑），利用人马猴的奔跑特性，等人鱼猴解除警报后一下冲上去，待其入水前抓住。度水！向前走，用炸弹猴的炸弹扎开墙后出现锤子猴，这就告诉我们前方又要砸靶子开门了，这回要看准时机砸。进入第二场景。砸墙，居然发现有人在洗澡，错了，有猴在洗澡。再往前走，更搞了，德州电锯杀人猴架到！都可以捉来玩玩！，过来回摆动的巨斧要小心。前方又得砸门，这次是看准时机砸三次！向前走，又看见巨斧了，这时突然跳出了一个白褂子猴，这回不是科学家打扮了，仔细看看。。。没错！贞子猴，（与本关的沉重气氛相反，本关的猴子们一个比一个找乐！）向前进入第三场景。向前走会看见一身吸血鬼打扮的猴子，能飞（天使猴翻版，天堂和地狱啊！），前方的飞行有一定的难度，由于猴子一直向前飞行，导致时机不好把握，空中的杂碎还特别多，加小心吧（建议贴墙飞）。来到最后一个场景，本关的最后一个猴子闪亮登场！公主猴，能力强，转起来就停不下来了！楼梯两边金币不少！向前过关！

16.BOSS 战！桃巫奇

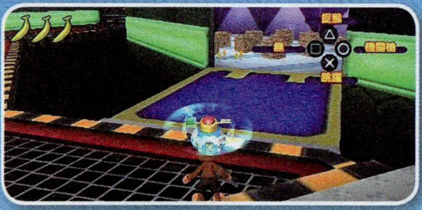
华丽的舞台，我们可爱的桃巫奇闪亮登场！可不要被迷倒啊，不然就只有挨打的份了 ^^

上来四只猴（喷火猴，锤子猴，公主猴，以及机枪猴），主要方法就是依靠锤子猴，趁桃巫奇移动到舞台后中央时锤两边的靶子，这时舞台吊灯就会砸下！同样是反复以上步骤！只不过这个桃巫奇攻击方法多样，难度比之前提高了不少！



17. 森林深处要塞

终于到了最后一组关了，相信大家应该非常熟练了吧！。上来很简单，先过绳索，然后下河逆流而上，之后降落伞度到对面，最后钥匙开门！第二场景进入！。上来没有什么特别的，一直向前吧，一直走到一个门前，捉住这个两手插头的猴子，利用放电技能将两边的电池通电，门就打开了。再用同样方法打开一个门进入第三场景。这里出现分支：左边通过传送带，右边需要身背喷射机的猴子飞过去（一定要落在每个台子上），之后是需要电击猴激活的传送台，一定要抓紧时间。向前敌人挺多，不过走到头就是胜利！



注：本关有刷钱秘籍，详细方法见后。

18. 电击电子基地

上来炸墙，向前走捉穿红鞋的猴子，他的鞋上写的是 N，而你面对的墙上面写满了 S，明白什么意思了吧。（其实就是蜥蜴猴的翻版）。翻越两座墙之后开门进入第二场景。上来过绳索，绳索会左右移动，加以小心！前方发现一个会灭火的猴子，捉了灭火吧。大火的尽头还有一个喷火猴捣乱，捉了他，因为前方传送台需要火源激活。继续向前，搞定那个操纵机器人的猴子，开着机器人向前冲吧。尽头还是锤子猴跟靶子，这回是有颜色的，要按照提示按顺序砸。开门进入第三场景。给两边的电池通电，平台上升，一直向前（敌人很多）。抓一个喷气猴吧，飞向对面的传送器，过关！

19. 过于巨大卫星

最后一关了！难度不小！不过既然来到这里必然难不倒大家了！。上来没说的，狂奔吧。路上猴子种类多，任君挑选，不过最后要换成喷气猴，先用雷射打开对面门的开关，然后飞过去。



第二场景！上来爬墙，然后用电击猴一直电击门旁边的两个蓄电器直到门上的两个槽全满，门就打开了。前面激活三个蓄电器之后平台上升，上去之后用锤子猴连续过三个机关（小心别被挤下去）。向前进门，第三场景进入。向前走打坏中间的装置门就开了。最后一个场景敌人非常多，需要打坏两个之前的装置就可以过关了（建议使用控制机器人的猴子）。

20.BOSS 战！白巫奇

别看智商挺高，其实打起来非常简单！

可用猴子：喷射猴，锤子猴，飞弹猴，激光猴。用哪个无所谓。首先击打按钮，上面就会有手把他按下来，狂扁之，他的头部靠下时也可以打，就是小心别被他打到，反复几次搞定！

21. 最终 BOSS 战！斯贝塔

经过千辛万苦，这个幕后黑手终于驾驶者他的座机（擎天柱上半身 ??）出现在大家面前，这一路积攒的怨恨尽情地向他发泄吧 !!

可用猴子：激光猴，飞弹猴，导弹猴，锤子猴

作为最终 BOSS 他可不是吃素的，攻击方式有拍手，指尖跟踪导弹，放小兵，胸前激光。建议利用锤子猴的高攻击力，在他放小兵的时候狂打下体，几回合即可搞定！

随着奈迷加农炮的爆炸，大家逃离了斯贝塔的基

地，运用收集来的卡片恢复了原样。一切似乎是恢复了往常的平静，可是……

还是风和日丽的一天，当小翔打算喂狗的时候发现自己又被变小了，原来他们破坏的只是奈迷加农炮的测试版，想要真正恢复原样还得需要斯贝塔手上最后一张卡片，每办法了，继续我们的冒险吧。

下面就是二周目的冒险了，二周目里每关都会有新增的猴子，为了 100% 的收集，大家努力吧！

而且，真正的最终 BOSS 在这里才会登场！

真 最终 BOSS! 斯贝塔（第二形态）

可用猴子：激光猴，飞弹猴，导弹猴，锤子猴

就是之前最终 boss 的头部，难度也不如从前，攻击方式有激光，跟踪导弹，蒸汽，旋转攻击。这四种攻击方式都很好躲，而且是按顺序的循环出，只要在旋转之后的晕厥状态下打他背后的按钮，然后狂 k，如此这般就很容易搞定了！

这样，斯贝塔的最终阴谋才彻底破灭，主角们也恢复了原来的大小，回到了往日的平静！

刷钱秘笈

这里说明一下 17 关里的隐藏刷钱地带：

进入该场景后这里先抓只机枪猴，楼梯处有个靶子注意查看，打开后里面有许多箱子，要运用场景的进入不断的刷钱！很快，商店里的东西就都属于你了 !100% 收集不是梦！

至此，对本作的详细攻略解析就要告一段落了，本作中想要完全 100% 收集还是相当困难的，就留给读者们慢慢发掘吧。总之，这是一款相当优秀的游戏小品，炎炎暑假，有这么多可爱的猴子的陪伴，你还会感到无聊吗?

捉猴啦 猴子爱作战心得研究

全比波猴类型性能解析

1 扔石头：只会扔石头攻击敌人
2 跳跃：按方块键可以大跳跃，用于跳上高平台
3 拿钥匙：按圈键可以用钥匙开门
4 隐藏：用于捉戒心强的猴子
5 奔跑：可快速通过池塘
6 游泳：在池塘中行动，潜水
7 枪：可击中靶心，开启开关
8 锤子：可开启地面上的开关
9 风扇：吹风以启动移动平台
10 木乃伊：不死
11 那瓜：隐藏
12 火把：点燃烛台，开启开关
13 塑像：模仿以开启开关
14 绳索：挥索跳
15 滑翔：通过相隔较远的平台
16 翅膀：同上
17 青蛙：向上爬
18 冷冻：使水面结冰
19 博士：可以开机器人
20 喷火：烧掉杂草
21 推车：高速移动
22 跟踪弹：可发射跟踪弹
23 电击：开启开关
24 国王：用钥匙开门 我只列出关于解密的用法，每个比波猴的名字都用他们的特性代替。

关于几个过关上的难点

这款游戏动作性很强，再加上移动较快，可以直接掉下而死的关卡较多，接关数较少，杂兵难缠，不失为一款优秀的动作佳肴。由于是中文游戏，每关的问号处又有详细的讲解，所以流程不再赘述，直接打到黑就行了（小心电池）。这里只对过关上的几个难点和网友的问题进行点拨。

第二关和第十四关

2 这一关普遍不少人被卡在人鱼猴那里，不知道怎末捉他。正确的方法是到左面的平台捉躲在角落的树猴，然后用它的特技隐藏自己那人鱼猴就会傻乎乎的游过来，捉之即可；

14 关的三绳索跳跃是最大的难题，很多人都在这里放弃了。正确的方法：先跳到？第三根杆上，然后嫩上下方向键摆起来，等到最低点向上时摁住上跳跃即可，这是我的独门秘笈，拿出来给大家分享！

踏破全 boss

捉猴系列的 boss 都是很重打法的，掌握了方法都不难。

1. 红巫奇：one：冲撞。这招很好躲，看准向两边跑即可；two：喷火。同第一招;three: 转圈。远远躲开；four：震地波。看准跳起。在他出招之后都有硬直，用拳头猴招呼他把!

2. 蓝巫奇：先用枪将他击晕，再用套索套上来，最后用锤子砸。这种方法比只用枪打快得多，总之是个简单的 boss。

3. 黄巫奇：先用枪击打左面的靶子，会下来一把大闸刀给黄巫奇重创。他的招式有三种：one：冲撞。这招很好躲，看准向两边跑即可；two：遍地烟花，看准跳起；three：转锤子，像一个方向跑即可。

4. 桃巫奇：最简单的 boss，只要保持不在他正前方就能轻松获胜!

5. 白巫奇：用枪击正面的靶子，然后换跟踪弹，待他下来时换锤子猛凿。如此循环几次就能获胜!

6. 斯巴达：最终 boss。掌握了方法也不难打。只用锤子猴，为了保证高伤害输出。斯巴达的招式十分有规律，具体为：one：雷射炮，像一个方向跑即可；two：双拳合击，这个最难躲，待击拳前瞬间像一个方向跑并跳起就能躲开；three：跟踪导弹，躲的方法跟第一个一样；这是斯巴达会停下来，趁机绕道他身后用锤子猛凿，循环几次就能赢来最终的大结局了!

—完—

最终幻想战略版:狮子战争



中文名：最终幻想战略版 狮子战争		ISO容量：417MB
原名：Final Fantasy Tactics : The War of the Lions		
评分 8.6	厂商：SQUARE ENIX CO., LTD.	游戏类型：S·RPG
	发行日期：2007.05.01	版本：简体中文
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.square-enix.co.jp/fft/	

游戏简介：

两个年轻的英雄
埋葬在历史的影子中的"真实"
诉说伊瓦利斯世界的原点的故事
传说，正在苏醒……

很久以前，大国伊瓦利斯在一场战乱之后一分为二。而这次分裂国家的混乱，被历史称为"狮子战争"。

在纷飞的硝烟中，出现了两个年轻人的身影。一个是结束了狮子战争的英雄王迪瑞达，而另一个，便是故事的主人公——在历史的波涛中寂寂无名拉姆扎。二人的存在，使埋葬在历史的影子中的"真实"日渐明朗，最终壮大成为一部华美的史诗……

狮子战争厚重的幕帘依然静默。潮湿的街道，暗淡的神像，祈祷的少女，阴霾的天空，伊利瓦斯的故事将在5月10日拉开序幕，灾难、战争、硝烟、杀戮，一切等待着你来结束！

序 章

オーボンヌ修道院：
胜利条件：敌方全灭

这一战没什么难度，我方除了主角以外的角色都是由NPC操作，玩家只需要操纵主角一个人就可以了，但是要注意的是这一战主角并不是主要战力，主要还是要靠几个我方的骑士，所以主角不必太英勇冲了很前面，只要拣血少的打，尽量在这战多赚点经验，还要注意的是就是对方的道具师，会对对方HP低的人物使用道具进行补血。

第一章：持つたざる者

□魔法都市ガリランド：
□胜利条件：敌方全灭



ディリータ这一战作为我方NPC登场，一开始他会主动攻击敌方的攻击输出角色，大家可以利用这个机会尽量冲上去，把敌方的道具师干掉，否则他会一直给敌方HP低下角色回血，经本人测试，地方可以使用的道具是无限的，所以不先干掉会很头疼。，本人建议玩家最好用三个人去围他，这样他才来不及回血，同时也要注意我方的道具师（建议大家派个道具师），不要靠敌方角色太近，否则会变靶子，除了以上两点，其他敌方角色基本没什么威胁，只要道具师注意给我方角色回血就可以了。

□マンダリア平原：
□胜利条件：敌方全灭

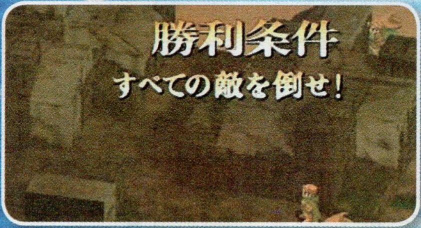


这次的战斗没有什么难度，但是这次只能派4个人，本人是主角加两见习战士和一个道具师，因为这次战斗对方数量较多，我方只有4人，还有两人是NPC，所以尽量带个道具师，补血用，这次敌方没有道具师，所以战斗还算满轻松的，大家只要注意自己角色的血量，别被干掉就好了，一开始只要向前冲就可以，对方的盗贼还算比较强的，但是其他人物以及

魔物没有一点威胁，注意别被围攻就好了。

■スウィージの森：

■胜利条件：敌方全灭



这次的对手都是一些野怪只要让近战职业上去，然后弓箭手站在高点的地方上射箭就可以了，可千万不要射到自己人哦！如果血不够了就用道具师回复下，扔回复道具的时候也要注意，不要隔着人扔，否则会扔错，甚至给敌人补血的。

■贸易都市ドーター：

■胜利条件：敌方全灭



这次的战斗敌方很多都是远距离单位，但是防御却很低，建议之前先在别的城市给自己的佣兵武装一下，然后在开战后先冲上去，别给对方的黑魔道士有咏唱的时间，一旦咏唱了就马上冲上去砍掉，本人在这里4级的主角已经可以用普通攻击把黑魔道士秒掉了，对方的弓箭手也是非常值得注意的，攻击距离非常远，大家一定要优先把远距离单位干掉，之后那个4级的骑士虽然实力很强，但是NPC会主动上去顶，这样就没什么威胁了，道具师记得别进入敌方射程，否则死了很快，只要注意别进入远距离单位的射程，这战还是很简单的。

砂ネズミの穴ぐら：

胜利条件：敌方全灭



这次的对手不是很强，但是地形对对手非常有利，敌方的弓箭手会躲在房子里阴我方角色，所以一开始就要从两边积极冲进去，其实有一边的两个格斗家会自动出来，格斗家那个方向本人配置了两个骑士，另外一边则配置了一个骑士和一个道具师，让骑士顶着冲进去，道具师则负责回血，一旦有机会就马上干掉对方的弓箭手，然后另外一边把冲出来的敌人干掉后边可以冲进去围剿敌人，两个NPC不用管他们，没血了他们会自动退回去，我方只要把敌方的残余势力干掉就好了，唯一的难点就是怕对方的弓箭手在里面阴我方的道具师，所以道具师注意一定要躲在骑士的后面。

盗贼の砦：

胜利条件：打败剑士ミルウーダ



这一战的胜利条件并不是打败所有敌人，而是将敌人的首领剑士ミルウーダ打败，所以难度不大，因为她一开始就会冲上来，本人用两个骑士上去就把她给打败了，需要记住的是，这一战敌人有白魔道士，但是还会用黑魔法，我方人物最好不要贴了太近，以免被魔法牵连，所以要小心点，更不能给敌人回血的机会，还要注意的就是对方的盗贼，会偷装备，如果好的装备被偷了就直接SL吧。

レナリア台地：

胜利条件：打败剑士ミルウーダ



这一战的难度出乎意料，敌方有时间魔道士，可以为敌方加速或者为我方减速，而且敌方的黑魔道士的魔法伤害输出比较高，大家一定要注意，这一战本人用的方法是速战速决，不要管其他的，兵分两路从左右高坡冲上去，剑士ミルウーダ会从左边的坡慢慢移动过来，所以大家最好把主力放在左路，在这里用弓箭手阴她是个很好的选择，然后靠近战主力上去把她打败，这样可以省不少事情。

フォボハム平原：

胜利条件：打败骑士ウィーグラフ



虽然这一战对方只有 5 个人，但是白骑士ウィーグラフ的技能非常强，而且几个格斗家的攻击也不能小视，如果玩家在这边还没有到 10 级的话可以用两个骑士一个道具师和一个弓箭手的阵容，NPC 就不用管他让他去砍吧，我们要做的就是先别走太上去，等白骑士ウィーグラフ下来一点的时候我们再冲上去，弓箭手则在后面阴，道具师负责在后方给前方的肉盾回血，同时也要注意多带点不死鸟之尾，以防我方角色战斗不能时使用，如果等级高的话可以试下慢慢打各个击破，最后打白骑士ウィーグラフ，不过因为这种打法比较危险，所以不推荐使用。

ジークデン砦：
胜利条件：打败剑士アルガス



アルガス，终于要打这小子了，但是这家伙非常棘手，因为这家伙是拿弓箭的，又会自动回复 HP 的技能，而且他身边的骑士也非常棘手，黑魔道士也不好对付，所以我们应该采取的方法是第一路配置一个骑士一个道具师，第二路配置一个骑士一个弓箭手，以最快的速度合流，中途记得先把碍事的黑魔道士干掉，骑士可以先不管，因为只靠两个角色一两个回合是干不掉的，只要注意道具师的血就可以了，然后合流后冲到アルガス身旁，因为他是拿弓箭的，所以不能攻击身旁的人，就利用他这个射程弱点，而我方弓箭手则在后方攻击，有兴趣的玩家可以不要那么快干掉他，有很多剧情对话。这样第一章就结束了，第二章开始后会给玩家补给兵力，各位玩家好好挑选哦！

第二章：利用する者される者

贸易都市ドーター：
胜利条件：敌方全灭

这一关作为第 2 章的第一关来说并不算难，但是还是有需要注意的几点，一是对方的黑魔，因为黑魔的魔法输出比较强，而我方现在也没什么魔法师角色，



所以对方的黑魔应该优先干掉，然后再需要注意的一点就是盗贼，不仅会偷装备而且还会使用魅惑技能，也不能小看，由于我方有圣骑士和暗骑士两位能力强大的 NPC 在，所以一般不必多费心，这关简单就可以过了。

アラグアイの森：
胜利条件：救助陆行鸟



这一关一开始会有选择，选择第一个就是全灭所以敌方，选择第二个就是救助陆行鸟，本人两个选择都试过，感觉没什么区别，因为不论选哪个，只要最后敌方全灭了都可以选择在战斗结束后让陆行鸟加入，本人感觉不太实用，但是因为比较可爱还是让它加入了。这一战虽然敌方数量较多，但由于敌方全部是近战的，所以最好准备好弓箭手和黑魔道士，这样可以使战斗变得轻松点，本人的阵容是两骑士一弓箭手和一黑魔道士（会白魔法），由于我方的 NPC 还是满强的，所以暂时不用担心敌方对我方造成威胁，而陆行鸟会自己躲到角落里去（样子好可爱 ^-^），也不用担心它被敌方攻击，我方只要专心杀敌就可以了。

ゼイレクレの滝：
胜利条件：救助王女オヴェリア



ディリータ居然还活着，而且还成为了神圣骑士，作为我方来说实力非常强，这一战的地形非常好，适合弓箭手或着黑魔道士用远程阴对方，前面则用骑士

顶着，对方有个骑士会从后面饶过来，所以后方也要注意下，不要被对方给偷袭了，同时也要注意给王女补血，她的 HP 非常少，被敌人砍三刀就挂了，还要小心这一战的敌人破坏装备，一开始原本己方的 NPC 就是那个黑暗骑士会背叛，一开始首先要把这家伙给解决，否则到后面会对王女造成相当大的威胁，这家伙在 HP 低下的时候会撤退（机战？- -），所以要注意最好到后面可以一下秒掉他。

城塞都市ザランダ：
胜利条件：敌方全灭



这一战是有选择的，本人是选择了第一个，就是帮助机工士击退敌人，这一战的地形非常有利弓箭手和黑魔道士的攻击，一开始黑魔道士可以先站在墙外用魔法干掉墙内的两黑魔道士和一个骑士，然后骑士则慢慢冲进去，弓箭手则站在城墙上（就是机工士一开始站的地方），先把对方的弓箭手干掉，机工士的射程意外的远啊，等骑士以外的敌人清光了后我方走了慢的部队也基本上进城了，这时候再配合黑魔道士和弓箭手把对方的几个骑士干掉就可以了，其实这一战满简单的，不需要保护机工士，也没什么能构成威胁的敌人，所以没有什么难点。

バリアスの丘：
胜利条件：敌人全灭



这里敌方拥有两个召唤士，召唤士的召唤攻击非常有威胁，虽然有威胁，但是因为召唤魔法需要大两的 MP，所以用过一次后在短时间内很难再使用，所以建议各位玩家乘这个时候先将敌方的召唤士干掉，然后用骑士去将敌方的弓箭手干掉，这样就好办了，而且两位 NPC 都会使用远程攻击协助，难度不高，同时也需要注意的就是敌方骑士破坏装备的技能，敌方的远程单位被干掉后剩下的两个骑士就不成气候了，大家可以试下留一个骑士下来然后稍微练下等级还有职业等级。

ソイゴリス湿原：
胜利条件：敌人全灭



神圣骑士和王女离队了，但是这一战的敌人并不是很强，但是让人头疼的是我方一进入沼泽地区就会中毒，中毒的状态会对我方非常不利，所以建议各位玩家尽量不要进入沼泽地区，敌方主要就是雷属性攻击，其他没什么大不了的，血量相对之前的那些敌人来说算比较少的，本人是用两个骑士一个盗贼一个格斗家一个时间魔道士轻松搞定，友情提示：可以让格斗家学会气孔波来解除中毒状态。

機工都市ゴーグ：
胜利条件：敌方全灭



这一战虽然机工士会作为 NPC，但是大家不要太指望他，一般会被弓箭手弄死，因为他居然身上一样东西都没装备。这次的地形高低欺负很复杂，建议使用移动力高的角色打前锋，后面则用弓箭手和黑魔道士在后面用远程攻击给予敌人的召唤士和弓箭手重创，然后骑士上去补一刀解决问题，敌人有两个盗贼，会偷装备，虽然成功率比较低，但是万一被偷了就得不偿失了，这一战还是要速战速决，要多运用地形优势让弓箭手进行狙击，胜利后会出现新路线。



バリアスの谷：
胜利条件：救出骑士アグリアス

这次骑士アグリアス会被敌人追击，我方也不必过度担心她，因为她实力很强，敌人又不会围攻她，所以我们的主要注意力还是放在敌人身上，这一战敌人有很多远战职业，所以我们也要以牙还牙，和上次一样，用弓箭手和黑魔道士给予对方远战职业重创，最难对的就是敌方站在最顶上的弓箭手，可以先用弓箭手解决他，然后自己走上去占据有利地理位置，居高临下，狙击敌方的其他人。要注意最好不要给敌方的黑魔道士留下喘气的余地，否则会补血，而且一补就是 70 哦！

ゴルゴラルダ処刑場：
胜利条件：敌方全灭



本来以为这里可以救回王女了，但是没想到居然是假冒的，而且这次那个背叛的黑暗骑士又出现了，不过并不是很困难，要注意的是他的攻击是会吸血的，所以尽量用远距离单位去对付他，打败他后会撤退。比较棘手的要属站城墙上的时间魔道士了，他们会给敌方加加速魔法，很头疼，而且魔防高，离我方又比较远，所以不可能一下子冲上去干掉他们，这里还是先老实把下面的敌人干掉再冲上去收拾上面的人比较合理。

ライオネル城城门：
胜利条件：敌方全灭



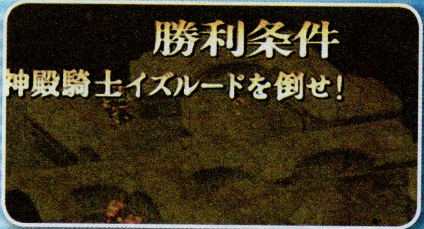
这次战斗是和黑暗骑士的最后一次战斗，主角和大部队是分开的，因为主角要和黑暗骑士单挑，主角如果等级不够的话可以在这之前先练一下，而且黑暗骑士的攻击是会吸收 HP 的，这点一定要小心，这次击败他后他就玩完了，以后再也不会出现了。城门外的大部队也要注意，要优先干掉召唤士，因为他们会让我方减速的魔法，还有就是本人在这一战被对方的骑士坏了很多装备，希望各位玩家也要注意下，其实骑士还是很有威胁的，不过只要活用远程单位的话还是可以防止装备被破坏的。

ゼイレクレの滝战 2：
胜利条件：救助王女オヴェリア



这次我方操纵ディリータ，虽然我方只有两个人，但是毕竟对方等级只有 8 级，ディリータ的圣剑技基本上可以将他们一下秒，所以也没什么要说的，只要管自己杀敌就可以了，可以完全不顾王女。

ライオネル城城内：
胜利条件：打败不净王キュクレイン



キュクレイン：等级：?? 职业：不净王
HP：??? MP：??? CT：???

这一战是第 2 章的 BOSS 战，大家最好在这一战里活用远战单位，用弓箭手和黑魔道士给予其攻击，两个骑士用近战对付他，同时在后方准备好道具师进行补血，因为这家伙一下物理攻击就是 100+ 的伤害，幸好他速度不快，否则就麻烦了，还可以用时间魔法给他减速，然后再慢慢蹂躏他，同时要注意的是，他有个技能可以使角色陷入睡眠和死之宣告等状态，大家要让道具师学点技能以防万一，打败他后第 2 章结束开始进入第三章。

第三章：偽らざる者

炭坑都市ゴルランド：
胜利条件：救助占星术士オーラン



这一战可以说是非常的轻松，因为占星术士的星

天停止可以让敌方全员都处于无法行动的状态下，不过同时也要注意的就是对方的盗贼了，偷盗成功的几率非常高，本人曾在这里最多被偷了5件装备。。。。哭死。。。。。。后来一怒之下重新来了就发现诀窍了。这里要劝玩家的是一开始不要冲了太前面，等占星术士放了星天停止以后再冲上去，把不能动的敌人全部灭掉，因为他会星天停止，本人也在这里练了一会级，占星术士真的是一个非常适合协助练级的职业啊。这里要小心下对方的道具师，有两个，血多，又能回血也能打人，也很能够造成威胁，不过在星天停止下也成不了什么气候，之后把话术师干掉后顺利过关。

王都ルザリア：

胜利条件：打败异端审问官ザルモウ



这次主角居然被当成了异端者，被迫与异端审问官作战，别看这老家伙，其实满强的，攻击是2格的，而且还可以隔着敌方攻击我方，另外就是对方的格斗家，会使用连续拳，被打中可是会被重创的，所以要么全力围剿ザルモウ，要么也可以先清掉格斗家然后慢慢把敌军清光了再去对付他。这一战主角的妹妹的帮助很大，因为她会给我方角色加很多辅助魔法，使得我方的优势再次体现出来，战斗结束后主角的妹妹アルマ加入队伍。

オーボンヌ修道院 地下书库二层：

胜利条件：敌方全灭



这一战大家首先要解决的是对方的道具师，因为不这样的话他会用不死鸟之尾让已经战斗不能的敌方复活，然后要注意的就是对方的龙骑士了，使用的武器是长枪，有两格的攻击范围，而且威力也很强，基本上打我一下都有90+的伤害，这一战我方可以使用弓箭手站在上方狙击敌方，首先可以先把道具师干掉，然后再对付龙骑士，最后对付时间魔道士，虽然时间魔道士会给我方减速，但是对于这一战来说威胁不大，因为等时间魔道士到施法范围后敌方的道具师已经被干掉了，而且我方弓箭手也可以轻易进行反击，对于龙骑士，大家要多用魔法和远程攻击给予伤害，因为龙骑士的物理防御满高的，近战职业起不到什么大的作用，还有就是龙骑士的跳跃攻击，他一旦使用跳跃攻击，大家可以先躲开，然后用黑魔道士往他原本所站的位置上放魔法，这样他一下来就刚好发动魔法，要掌握好时机。

オーボンヌ修道院 地下书库三层：

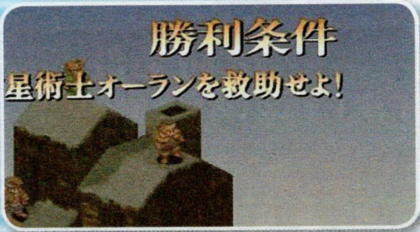
胜利条件：打败神殿骑士イズルード



这次的对手是神殿骑士イズルード，势力非常强，血也很厚，但是本关的难度并不在这里，难就难在本关复杂的地形上，好似一个迷宫，不过这也就方便了我们的弓箭手在上方狙击敌人，敌人很多都会破坏装备的技能，所以最好避免多余的接近战，等他冲过来后先狙击，然后近战职业冲上去砍，后方用时间魔道士使用加速和减速魔法协助，也可以试下破坏他的装备再慢慢蹂躏，敌方的召唤士由于在比较远的位置，如果是想一心干掉神殿骑士的玩家可以不管，如果想最后干掉神殿骑士，那一定要先干掉对方的弓箭手，否则那些远程的伤害会给玩家带来不必要的麻烦。

オーボンヌ修道院 地下书库一层：

胜利条件：打败神殿骑士ウィーグラフ



这次战斗的地形对我方非常不利，由于有墙隔开的关系，只能用魔法不能用远程攻击，而且神殿骑士ウィーグラフ的技能里还有即死效果，所以要速战速决，同样，先对他施加状态，然后再用三个骑士围攻他，这里三个骑士最好都学会使用不死鸟之尾的技能，以防不幸即死了，对方的弓箭手还会魅惑的技能，而且是远程的，一定要小心，对付的方法只有使用万能药了一旦有我方被魅惑的话一定要尽快使用万能药进行回复，否则会给我方带来很大的压力，幸好他的技能都是远程的，可以利用近战来防止他施放附带即死效果的技能。

ゼクラス砂漠：
胜利条件：救助冒险者ルッソ



这一战由于地形原因，对方又全部是近战类型的，所以打起来比较轻松，可以让弓箭手和黑魔道士站在旁边的高地上进行狙击，这些怪物和之前的敌人无法比，个人觉得这个NPC没有什么实力，大家还是靠自己的队伍把这些怪物搞定吧，可以先给自己的人加速，然后速战速决，依靠弓箭手和黑魔道士的优势，下面就用近战职业去顶住，不要让他们上去危机我们的远战职业就可以了。

グローグの丘：
胜利条件：敌方全灭



居然遇到了几个南天骑士团的逃兵，但是这一战虽然敌人等级都满高，但是由于职业关系，先用弓箭手和黑魔道士把对方的道具师干掉以防他们复活战斗不能的角色的话，这一关还是满简单的，对方的见习战士根本没有威胁，建议干掉道具师后再把弓箭手和盗贼干掉，见习战士可以留到最后再打，因为这关敌人比较弱。所以这里大家有兴趣的也可以练一下级。

城塞都市ヤードー：
胜利条件：救助天道士ラファ



这里要注意的是敌方从这一战开始有忍者了，忍者很头疼，回避高，又可以进行两次攻击，，天冥士也很强，在这一战里我们要首先将忍者干掉，这里最好使用魔法和近战职业打，本人是靠一个会黑魔法的时间魔道士和一个骑士两个弓箭手和一个格斗家打的，首先要注意的是弓箭手一定要站在城墙上狙击天冥士，不要给他咏唱魔法的机会，然后再慢慢削他的HP就可以了，也可以对他使用魅惑，如果大家在这里已经出了忍者的话可以试下把骑士换成忍者，这里的忍者的远程攻击是扔装备，没什么威胁，可以不用担心。

ゼルテニア城の教会址：
胜利条件：女王オヴェリア死守



这次战斗没什么好说的，和上次一样，用圣剑技把两个人轮流干掉就可以了。

ユーグオの森：
胜利条件：敌方全灭



这次要打的居然是幽灵，不过大家要注意，敌方的魔物可以让我方陷入睡眠状态，所以大家要带好万能药，实在要节省钱用我方的角色去攻击下睡眠的角色也可以。还要注意黑魔道士会让我方陷入睡眠状态，时间魔道士则会让我方陷入缓慢状态，总之这一战只要大家预防好异常状态，变可以轻松取胜，还有一点就是这一战的魔物等级是参考玩家的人物等级的，所以别练了太高哦！不过除了魔物以外的敌人还是固定的等级不会变化。

リオファネス城 城门前：
胜利条件：敌方全灭



一开始城门前本人分配了一个骑士和一个黑魔道士，另外一边则分配了两个弓箭手和一个骑士，玩家可以参考下本人的配置，这次的战斗比较简单，但是由于敌人的地理位置优势，所以一开始也有难度，但是只要我方的天道士战斗不能，敌方的天冥士也会撤退，这样敌方的战力就大大削弱了，我方只要用黑魔道士把城墙上的几个弓箭手干掉，然后再让主力近战部队冲上来把剩余的骑士配合我方的弓箭手干掉，由于骑士的血比较多，玩家可以选择先让他们中毒后再打，这样会好打很多，还要注意的是城门前的骑士会地裂斩，所以我方最好不要排成一列，否则会牵连很多的。

リオファネス城 城内1：

胜利条件：打败神殿骑士ウィーグラフ



又是单挑战，不过只要打掉他一半以上的血就会变身，之后进入 BOSS 战。

リオファネス城 城内2：

胜利条件：打败魔人ベリアス



终于到了 BOSS 战了，魔人会让我方混乱，所以万能药一定要多带，而且这个 BOSS 的血很厚，估计有 1000 以上了，所以大家要集中火力将他打败，不光是魔人，他的小兵也很强，一个黑暗神圣魔法可以打我方 160 左右的伤害，也不能小视，不过幸好敌方的杂兵血比较少，我方的战力还是可以轻松消灭的，只要注意一旦中了混乱马上用万能药就可以了。清光杂兵后就可以集中火力对付魔人了，不过小心别被魔人的范围魔法打到了，否则就伤亡惨重了。

リオファネス城 屋上：

胜利条件：保护天道士ラファ

原本以为上一战是最终战了，没想到还有一战，但是其实这一战是不用打的，只要收拾掉他一个手下



他就会撤退，之后第三章结束，进入第四章。

第四章：愛にすべてを

ドグーラ峠：

胜利条件：敌方全灭



这一战本人建议使用弓箭手，站在高点的地方狙击对方的骑士，因为骑士会破坏装备的技能，对方的龙骑士回避很高，建议多用魔法或者使用近战职业从背后攻击，也可以给对方施加特殊状态后再消灭，至于对方的黑魔道士，要在他们咏唱前干掉，否则对我方魔防低的职业来说可不是好玩的，这次对方只有一个弓箭手，可以使用近战职业灭之。

自治都市ベルベニア：

胜利条件：打败神殿骑士メリアドール



这次的对手很不简单，而且地形绝对对我方不利，第一部队配置的是龙骑士，骑士和黑魔道士，第二部队则是弓箭手和骑士，对方的メリアドール本关会处在每回合恢复 HP 的状态下，而他后面的弓箭手又很烦人，建议第一部队先用黑魔道士将弓箭手解决，然后骑士去破坏メリアドール的武器，削弱他的攻击力，不过要小心的是他也会破坏装备，对方的召唤士也很棘手，不过如果大家对自己的近战职业有信心的话，可以将他围杀，不然的话可以先将召唤士解决，幸好对方的忍者血不多，否则会很棘手，但是这样也

不能疏忽，因为忍者可以进行两次攻击，威力不可小视，所以可以用第二部队配置的弓箭手配合我方的另外一名骑士将其解决，然后和第一部队一起打メリアドール，只要给他施加点特殊状态很轻松就可以干掉，本人是使他中毒后再慢慢打的，这样中毒扣的 HP 就和他每回合恢复的 HP 抵消了。

フィナス河：

胜利条件：敌方全灭



这次的敌人是一只小熊和一堆陆行鸟，主要是陆行鸟比较棘手，黄色的陆行鸟虽然攻击不怎么样，但是在 HP 低下的时候会进行补血，而且还会互相补血，所以一定要一口气干掉，另外就是威胁最大的粉红色陆行鸟了，会使用陆行鸟陨石攻击，威力强大，而且这技能是不需要咏唱的，所以可以考虑优先干掉，另外就是玩家最好不要进到水里，因为水很深，一旦进去在出来之前是不能选择行动指令的，所以玩家在移动前一定要考虑好。

ゼルテニア城：

胜利条件：打败异端审问官ザルモウ



ディリータ在这一战作为我方 NPC，所以这次战斗轻松了不少，ザルモウ站在最上面，这里的地形没有捷径，只有老老实实从后面饶过去，必须要小心的是对方的阴阳师会让我方中各种状态，要带好对抗异常状态的药，这里本人建议用移动力高的角色打前锋，否则会给后面的角色挡路的。对方的骑士除了血多以外并没有什么威胁，用龙骑士或者骑士这些今战职业干掉就可以了，到了最上面，ザルモウ会跑来跑去，并且回避很高，魔防也高，所以本人在这建议大家使用近战职业将他围起来打，这样他就跑不了了，还有就是不要给他机会用回复魔法，这样就可以比较轻松地打败他。

ベッド砂漠：

胜利条件：神殿骑士バルク

在这一战里大家最好都准备足够的万能药，因为本关从一开始我方全体就会因为剧情设定而中毒，对方远程单位又很多，所以在中毒状态下战斗对我方非



常不利。バルク的职业是机工士，所以攻击范围很大，但是也有弱点，大家只要像上一战这样围住他，不要管其他杂兵，专心将他消灭就好了，建议先将他混乱了再打，这一战的地形对于我方并不是很有利，所以一开始可以先不要冲了太前面，等可以攻击到他再冲锋，同时要小心对方的骑士破坏装备的技能，只要有三个人以上接近他了就胜券在握了。

ベラス要塞 城壁南：

胜利条件：敌方全灭



这一战本人建议大家使用近战职业上去把城壁两边的敌人干掉，要注意的是这一战的忍者很强大，会扔东西攻击，而且还会两次攻击威力强大，所以在这里大家要优先干掉忍者。下面的三个骑士本人建议使用弓箭手或者黑魔道士用远程攻击干掉，全灭敌人后胜利。

ベラス要塞 水门前：

胜利条件：打开要塞水门



这次战斗的胜利条件是打开水门，打开水门的方法就是让两个角色站在最上面两个骑士所战的地方，但是这两个骑士是不会走动的，所以哪怕让他们战斗不能也要等三个回合，还不如全灭敌人来的快，首先

要将敌人的黑魔道士干掉，一个在左边，一个在水门上，因为血比较少，所以可以轻易干掉，之后再干掉后面的两个弓箭手，这样剩下的杂兵就没什么威胁了，胜利后主角会打开水门。

ゲルミナス山岳：

胜利条件：敌方全灭



这次的战斗居然是和一群山贼，不过由于对方的地理位置优势关系，所以也不能太放松，首先要让近战单位上去把对方的盗贼干掉，否则被诱惑就麻烦了。对于敌方的远程单位，我们也用黑魔道士和弓箭手等远程单位去对付，最后再把对方的首领忍者干掉就可以了。

ポエスカス湖：

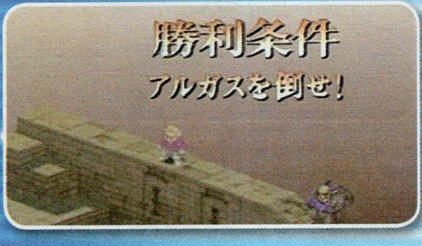
胜利条件：敌方全灭



这一战的对手又是一群幽灵，而对方魔法单位比较多，建议这一战中多用近战单位和弓箭手，首先要先把两个魔物解决掉，否则会让我方陷入睡眠状态，再来对方的阴阳师也会让我方陷入异常状态的魔法，所以也要先用弓箭手干掉，之后的几个职业就没什么威胁了，只要一一收拾掉就可以过关。

ランベリー城门前：

胜利条件：敌方全灭



这一关其实并不需要敌方全灭，只要干掉这两个女人其中一个就算胜利，但是这一战还是要带好防异常状态的饰品以及药物，因为魔物会对我方进行石化和变青蛙攻击，那两女人会对我方实施诱惑，一旦被诱惑了我方战力就要打折扣了，而且那两个女人会使用息根止，所以打她们的时候不能太接近，因为他们的技能即死几率很高哦！建议先将她们沉默后再一口气消灭。

ランベリー城城内：

胜利条件：打败エルムドア侯爵



这一战不需要我们冲上去，侯爵自己会冲过来，建议最好不要去打两个手下，因为哪怕打败了也会有新的怪物出现，而且侯爵的回避很高，几乎打不到，又有魔法反射，所以只能等他过来吸我方的血，我方人物就会变成吸血鬼，变成吸血鬼的我方会主动吸他血，等我方全部变成吸血鬼后，就可以把他的血吸到只剩一点，这时候他会逃跑，战斗胜利。如果不想用以上的方法，可以派剑圣奥兰多上场，为了不让他变成吸血鬼，首先要先给他加速，然后用我方角色将他围住，这样侯爵就吸不到他了，等侯爵接近的时候再用剑圣的全剑技对付他，我方的人物变成吸血鬼后可以用圣水来恢复。

ランベリー城地下入口：

胜利条件：打败アルガス



アルガス真是阴魂不散啊..... 到这里也要出来阻碍偶们的主角，不过幸好他 HP 不多，但是他会暗之剑，不过威胁最大的不是他，而是他附近的那些魔物，会让我方陷入异常状态，攻击力也很强，拥有威力很强大的魔法攻击，所以一开始一定要注意附近的魔物，带好对抗异常状态的药物，以及防止石化和变青蛙的饰品，大家也可以在远处用弓箭手对付他，或者用龙骑士和骑士将他装备破坏然后灭之，不过千万

别用魔法，因为他处在魔法反弹的状态。打败他后迎来下一场 BOSS 战。

ランベリー城墓地：

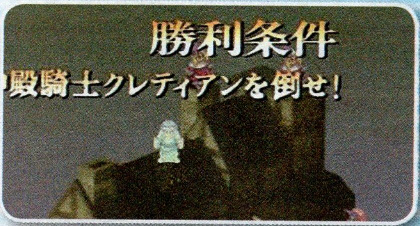
胜利条件：打败死之天使ザルエラ



メリアドール这里会作为我方 NPC 登场，所以后面的杂兵都交给他吧，我方只要往前冲，远程单位在后面，靠近战单位做主力，不过要带好防止异常状态的药，BOSS 的攻击力非常强，所以不死鸟之尾最好也准备一点否则会吃苦头的。BOSS 的血非常厚，而且还会使用威力强大的魔法，除了快速解决他以外不支持各位打持久战，如果被 BOSS 陷入水秒状态了，药不够的话就轻轻打一下把同伴打醒，至于对付 BOSS，支持用龙骑士，因为龙骑士的攻击相对比其他职业要高一点，BOSS 的血差不多 1100 左右，用龙骑士以及弓箭手的能力的话差不多 3 回合就可以解决，切记到越后面同伴之间的等级差距千万不能拉太大，否则打起来会很吃力的。

贸易都市ドーター：

胜利条件：打败神殿骑士クレティアン



首先要说的是，虽然这一战胜利条件是敌方全灭，但是如果我方的メリアドール战斗不能，就会 GAME OVER，所以一定要派两个会补血的跟好她，至于其他近战职业则上去对付上方的敌人，クレティアン会使用很多魔法，包括许多终极魔法，而且他魔法攻击也很高，一定要等他咏唱或者咏唱前干掉他，他的回避不是很高，还算容易打的，比起上一战的侯爵的确简单多了，打败他后他就会撤退，战斗胜利。

イグーロス城：

胜利条件 1：打败长兄ダイスダーグ

这一战敌方的杂兵全部是骑士，所以我方可以采用弓箭手或者是魔法师职业来对付，近战单位就去对付大哥，要小心的是大哥是个非常恐怖的家伙，这家伙不但会使用剑技，而且会使用全魔法，威力还不小，



不过只要他咏唱魔法我们的机会就来了，趁他咏唱的时候冲上去一口气干掉他，打败他后他会变身，开始 BOSS 战。

胜利条件 2：打败愤怒的灵帝アドラメレク：

アドラメレク：等级：？？职业：愤怒的灵帝 HP：？？？ MP：？？？ CT：？？？

这家伙攻击力很高，但是作为 BOSS 的通病，回避低得要死，所以大家可以围着他打，但是在这一战前要戴好防石化的饰品和万能药等对抗异常状态的药，一旦他的石化攻击无效了那也就没什么花招了，HP 也不是很厚，1300 左右，只要大家活用地形，近战职业围着他打，其他远战职业利用地形优势对他进行攻击，很快就可以打败他。

圣地ミュロンド寺院：

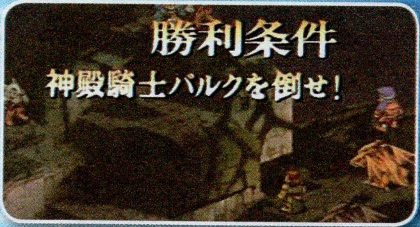
胜利条件：敌方全灭



这一战作为后期的战斗来说是相当简单，我们一开始只要先让魔法师职业把白魔道士干掉，因为白魔道士会一写很麻烦的恢复魔法，对我方不利，我们的第 2 部队选择近战部队。从后面饶过去把敌方清理干净，然后第 1 部队配置的远战部队把城墙上敌人消灭干净后从后方过来增援，很快就可以把敌人收拾干净。

圣地ミュロンド寺院广间：

胜利条件：打败神殿骑士ヴォルマルフ



这一战对手只有三个人，但是却是三个非常强的

家伙，幸好只要打败ヴォルマルフ就好了，不过他回避很高，攻击力也强，如果大家这里已经练出黑暗骑士的话就轻松了，如果没有也不用担心，可以用剑圣奥兰多，记得打这战之前先练一下哦！如果以上两个都不用的话，本人推荐先将他陷入混乱之后再打，同时也要小心クレティアン的魔法攻击，要带好可以补血的一切，干掉ヴォルマルフ之后过关。

圣地ミュロンド 寺院礼拜堂：

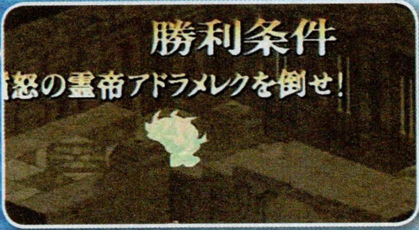
胜利条件：打败圣骑士ザルバッグ



这次的对手是被ヴォルマルフ操纵的主角的2哥，不过这一战前还是要装备好对抗异常状态的饰品，那些杂兵的异常状态成功率不是一般的高。这里2哥会吸血，记得多带点圣水，幸好他血不多，我方可以先收拾掉碍事的杂兵，只有三个，2回合应该可以搞定，然后集中全力攻击2哥，被吸血了就用圣水恢复下，打败后战斗胜利，发生剧情后去オーボンヌ修道院。

オーボンヌ修道院 地下书库四层：

胜利条件：敌方全灭



进入这一关之前最好留一个记录，因为进到这里就回不去了，后面是连续的最终战，要买的道具也买好，不要到最后道具不够用了。这一战又是杂兵战，敌人的等级提高了很多，所以这一战如果等级相差太多会很辛苦，敌方的格斗家移动力非常高，攻击力也很强，应该首先解决，然后用弓箭手去对付骑士，这一战敌方的弓箭手对我方威胁不是很大，所以只要把格斗家解决掉就已经胜利了一半了，这里最好多用魔法师职业，因为对方都是魔防比较低的职业，这样可以比较轻松的取胜。

オーボンヌ修道院 地下书库五层：

胜利条件：打败神殿骑士ローファル

这一战是最终连续战斗的第1战，对手的杂兵不是很强，全是魔法师职业，所以用近战职业可以轻易将他们干掉，只要注意不要陷入异常状态就好了，等



他们咏唱前冲过去砍。至于ローファル，把杂兵清光了后可以包围他打，后面则用远战职业援护，建议多用剑圣奥兰多，他在最终的几战里都非常好用，ローファル会使用魔法，所以各位一开始收拾杂兵的时候不要靠了太紧，否则会被魔法牵连进去。

死都ミュロンド：

胜利条件：打败神殿骑士クレティアン



这次是跟クレティアン的战斗，因为他的技能只有魔法，所以建议给我方主力加上魔法反弹，会轻松很多。要注意的是杂兵里面有侍和忍者，要先上去优先解决，至于其他魔法师职业，因为我方有了魔法反弹，所以威胁不大，干掉忍者和侍后用近战职业可以轻易把对方的魔法师干掉，最后集中火力对付クレティアン，别忘记魔法反弹消失的时候要补上，一旦中了他的魔法那可会伤亡惨重的。胜利后进入最终连战的第3战。

失われた圣域：

胜利条件：打败神殿骑士バルク



这一战最好不要主动冲过去，因为バルク会使用让我方无法移动或者无法行动的技能，而那些魔物也会使用让我方进入异常状态的魔法，所以最好是先给バルク沉默，然后慢慢对付那些杂兵，不过那些杂兵非常强悍，所以要慢慢对付，建议先使用弓箭手利用地理优势进行狙击，然后近战职业上去补上一刀，按

照这样的方法可以比较轻松清掉杂兵，然后集中精神对付バルク，如果他的沉默状态消失了，记得要补上，在这一战里杂兵也可以用剑圣奥兰多的技能来打，他的技能不但范围比较大，而且命中也很高。打败バルク后进入最终连战的第四战。

飞空艇的墓地：

胜利条件：打败统治者ハシュマリム



这次的BOSS战只有一个敌人，不过他的各方面都很强，除了回避低，而且他还会使我方陷入停止状态，所以一定要带防止停止的道具，HP只有1700左右，用剑圣以及我方近战职业包围着打，远战则在后面援护，只要他的停止魔法无效了也就没什么大的威胁了，要注意我方人物的血量，不够了记得回血，不要一味只顾着攻击。打败他后他会用自己的血来复活圣天使，下一战就是最终BOSS战了，大家要做好准备。

飞空艇墓地：

胜利条件：打败圣天使アルテマ

终于是最终BOSS战了，这一战的杂兵因为等级关系所以不是很强，如果玩家已经全方面做好了对抗异常状态的准备的话，可以完全不管旁边的杂兵，专



心对付アルテマ。アルテマ不愧是最终BOSS，如果这里还没有黑暗骑士的话会比较辛苦，要随时准备复活同伴以及给同伴补血，还有要注意的是旁边主角的妹妹，一定要好好把杂兵都引过来，因为如果她战斗不能的话就会GAME OVER。アルテマ的HP低下的时候会变成最终形态，真正的最终BOSS战现在才开始。不过她变身后倒反觉得简单了，因为旁边的杂兵都没了，大家这下只要围着她尽一切的全力打好了，反正是最终战了，大家也不要吝啬道具了，把能用的都用了吧，她的最终形态HP大概为4000左右，打败她后就是结局了。

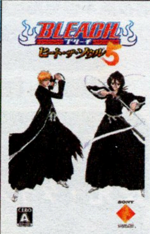




死神:灵魂升温5

中文名：死神 Bleach 灵魂升温 5	ISO容量：435MB
原名：Bleach : Heat the Soul 5	
厂商：8ing EIGHTING CO.,LTD.	游戏类型：FTG - Fighting Game
发行日期：2008.05.15	版本：日文（日版）
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：http://www.8ing.co.jp/	

评分 8.0



游戏简介：

由日本索尼计算机娱乐（SCEJ）发表，8ING EIGHTING 工作室制作，将于 2008 年 5 月份推出改编自知名动漫画作品的 PSP 掌机平台 3D 对战格斗游戏：《死神 Bleach 灵魂升温 5》（Bleach : Heat the Soul 5）。目前官方网站已开通，并放出多张开发中的游戏画面，供玩家参考。

《死神 Bleach 灵魂升温 5》是改编自日本漫画作家久保带人的原作漫画。讲述已获得死神之力的高中生黑崎一护对抗恶灵的战斗故事，游戏将通过以卡通渲染 3D 着色法重现原作的角色与世界。

游戏承袭前四代作品的基本系统，并首度在五代中加入 2 对 2 的途中换手制组队战斗系统。玩家将选择二名角色来组队战斗，战斗途中可视残存体力状态实时换手，并具备不同替性的组队模式以及双人共同施展的强力必杀技等新系统，大幅提升对战时的战略性。游戏具备三种不同的组队模式可供选择，包括换手时可抵挡敌人攻击的“防御性组队”、可施展不间断的双人连手连续技的“攻击性组队”，以及受到伤害时可快速累积组队计量表来施展强力必杀技逆转局势的“技术性组队”，让玩家依照需求自行设定。

因应组队对战系统的加入，游戏中的强力必杀技“灵压奥义”也进化为双人共同施展的“W 灵压奥义”，有着与一般灵压奥义不同的双人精采演出与更强大的攻击力。另外，在单人战斗模式下现在已经能以无接缝方式来进行始解、“卍（读作万字）”解等变身。游戏登场角色预定大幅更替，许多电视版动画之外的登场角色也将现身游戏中，预定收录 42 名登场角色，并追加以原作进行中的虚圈虚夜宫为舞台的众多对战关卡。

目前 PSP 平台独占格斗大作《死神 Bleach 灵魂升温 5》预定 2008 年 5 月 15 日发售，售价为 4,980 日元（含税）。喜欢《死神》系列漫画和游戏的新老玩家都不要错过本作。

故事模式全解

故事模式是基于动画版展开的，基本再现了从进入虚圈到与格里姆乔的最终决战的几场战斗，下面重点讲解每关的胜利达成条件及难点



NO 1

胜利条件：三分钟取得胜利

第一关自然不会难为大家，由于对手有两个人，所以要想尽快取得胜利，就要无视需要时间颇长的万解，以两方块三圈的连续技给对方持续打击，最后一击尽量使对手浮空，这样掌握好节奏的话待敌人下来就可以展开新一轮的攻击，一次换人的机会都不给她



NO 2



特殊：对手的灵压不断上升

看起来很可怕，其实相当的简单。由于本游戏的评价系统基本上只与时间和受伤程度有关，所以本关就一直用牵制超好的黑色月牙天冲就行了，轻松无伤S。

NO 3



特殊：弱攻击无效

同样是牵制打法，井上的光球比起一户还是慢上好多，所以本场战斗变数很多，可以用弱攻击四连打出硬直后接两个强攻击，这样比较容易无伤

NO 4



胜利条件：三十秒内破防

茶渡的弱攻击接强攻击简直是破防圣品（强攻击三连虽然破防概率更大，但动作较慢容易被黑琦找到机会中断），看准机会使出就轻松无伤 S。

注意只要被攻击到了就有可能得不到 S 了。另外开始时千万不要先防御等破绽攻击，这样只会无限拖延时间……

NO5



用投技给与敌人最后一击

由于妮露体型较小，所以经常会出现强攻击挥空的情况，这里建议先用下＋弱攻击起手，然后接一个中段浮空，这样就能令强攻击全中了，注意打到空血时按反方向＋圈用投技结束战斗

NO 6



特殊：用援护攻击完成最后一击

建议用 RUKIA 主打 弱攻击连打后接缚术，之后再接一段强攻击，可以掉不少的血，远的话可以放两个白雷牵制，反复数次后再接一个白涟基本上血就见底了，此时引诱敌人出招后在中距离发动援护攻击就能轻松胜利

NO 7



用灵压奥义削弱敌人的体力

本关要操作妮露来对抗强大的一户，由于只有灵压奥义才能削减敌人的体力，但偏巧这个妮露的灵压奥义不是一般的差，主要是太难命中了，所以本场要达成 S 比较困难，下面详细讲解下：

平时多用弱攻击连携加 2 下强攻击积攒灵压，待将一户打倒后迅速后撤并按方块键积蓄灵压，其起身后有两种可能：1 直接原地发呆 好吧 我们继续蓄灵压；2 迅速上前，这是要毫不犹豫的灵压解放给与其硬值，其硬直解除后会继续向前跑，待其跑到中部的时候（要看他的头，如果是斜向前就表明其要展开攻击了）就是发灵压奥义的最佳时机，切忌要冷静，一味的胡打就等于失败，只要成功的使出 5 次就可以结束战斗，操作完美的话可以控制在 2 分半左右

其实还是要看 RP 一户要是蓄灵压太猛万解了就不好玩了，所以一定要快！

NO8



用 3hit 以上技能给与对方伤害

只有三连击以上才能掉血，所以月牙天冲就无视掉吧。。。主要还是弱攻击和强攻击的连携，记得最后一记弱攻击浮空后就可以继续追打了，可以连到 8~9HIT，此外要想提高效率的话可以使用敌人倒地后蓄灵压，起身后放灵压的技巧，可以打出相当华丽的连续技～～

NO9



虚化后给与敌人最后一击

这一战就比较简单了，虽然敌人攻击频率比较高但是万解后的一户的黑色月牙天冲的牵制能力冠绝群雄，所以丝毫没有难度

NO10



特殊：在敌人面前时瞬移到后方取得胜利

石田与悠悠球女王之战，此战石田换上了光剑（切魂之物），但攻击模式基本没变，强攻击就是瞬移攻击，最后释放即可，平时可用弱攻击连段（很奇怪石田弱攻击居然是光剑斩击），去血量还不错，出现硬直后用强攻击＋方向键瞬移即可躲避，总之石田继承了以往的强势，使得此战全无难度

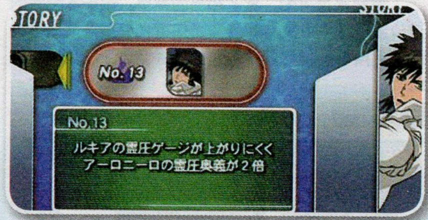
NO11



双方的灵压全满

这关就更简单了，刚腾拜恩的动作比较慢再加上茶渡的攻击力很高，可以轻攻击打出硬直后接一个灵压奥义就可以打掉半管血，丝毫没有难度的一战

NO12



无特殊条件，但敌人无硬直

这一战比较难，主要是诺伊特拉的兵器超长而且攻击力很高，极易被追打致重伤，所以采用防反流比较安全（龟缩流），先防御住小诺的连击后用前＋圈来攻击，利用本战小诺无硬直的特性，这招能够多打上 4HIT，去血量很高，这就是相时而动，模式转变的道理

NO13

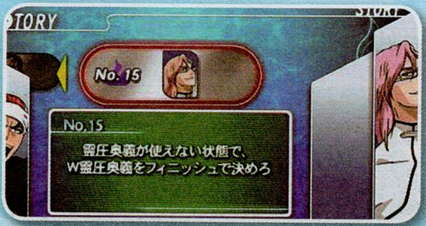


特殊：RUKIA 灵压缓缓上升 &9 号灵压奥义两倍攻击

同样比较简单，只要不给海燕机会用奥义即可。其实用奥义也是可以躲的，除非被灵压解放震到，所以一旦海燕有蓄灵压的冲动就要迅速靠前攻击来中断他的蓄力。

平时的攻击就参考第六战即可，由于本战 RUKIA 蓄灵压超快，所以应该可以很快解决战斗

NO14



特殊：不能使用灵压奥义

遵照原作，恋次的万解被封印了，只能靠普通攻击，所以打法上有一定讲究

远距离可用前＋圈，但是硬直较大需要注意；恋次的上段斩比较快可以多用，原因是弱攻击极易被防

御住（这个 8 号相当的爱防御），所以摒弃弱攻击直接用强攻击上吧，两段后浮空＋横斩＋挑空是不错的去血连击

NO15



特殊：用双人灵压奥义结束战斗

本站建议多用石田，因为恋次攻击的频率比较慢而且招式的衔接不太好，打法可以参照前面的，这个 BOSS 很弱应该构不成威胁最后等 TAG 槽发红后一气爆发并发动灵压奥义了解对手吧（这段是动画的再现，最后石田的阵术超帅 !!）

NO16



特殊：将灵压蓄满五条以上才能使小乌掉血

比较费时的一关，用以往的打法所用的时间超长（如下图，后面成绩更新了，但忘截图了），所以需要另辟蹊径。

由于要快速积攒灵压的缘故，所以应该把连击上升到一个更高的位置上来，这时弱攻击＋强攻击的组合再一次发威了，中间用天冲衔接，可以使小乌不落地一直被打，这样灵压槽显然蓄得更快一些，蓄满 5 条后就用黑色月牙天冲狂轰吧！

NO17



特殊：攻击力 2 倍

攻击力 2 倍我们反而能够更方便的达成目标 ~~ 用弱攻击起手接强攻击浮空后灵压奥义，这就是一条血，控制得好的话 15 秒左右就能结束战斗

NO18

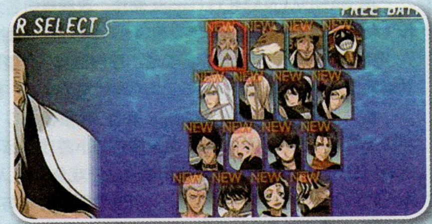


特殊：随着时间的流失攻击力下降

屈死战术依然有效，尽快通关吧！

二 全人物出现条件一览

NO19



1. 故事模式通关：

格里姆乔 归刃，井上织姬

2. 与死神四联动：

山本元柳斎重国、狛村左阵、京楽春水、涅マユリ、浮竹十四郎、吉良イヅル、雏森桃、伊势七绪、桧佐木修兵、草鹿やちる、涅ネム、绫濑川弓亲、六车拳西、矢胴丸リサ、ルピ、浦原喜助、

3 .TAG 模式相关：

朽木白哉 卍解：组合 No.1 完成

斑目一角 卍解：组合 No.3 完成

ネル：组合 No.4 完成

平子真子 虚化：组合 No.6 完成

茶渡泰虎 悪魔の左腕：组合 No.7 完成

石田雨竜 ゼーレシュナイダー：组合 No.8 完成

ドルドーニ：组合 No.10 完成

护一崎黒 卍解：组合 No.11 完成（※ 始解使用可能时）

アーロニーロ：组合 No.13 完成ノイトラ ? ルート No.14 をクリア

茜雫：组合 No.16 完成

草冠宗次郎：组合 No.17 完成

蓝染惣右介：全部完成

4 .TAG POINT 相关：

朽木ルキア 始解：2500 以上

护一崎黒 始解：7000 以上

猿柿ひよ里 虚化：10000 以上

チルッチ：15000 以上

ガンテンバイン：20000 以上

ザエルアポロ：27000 以上

ネリエル：50000 以上（※ ネル使用可能时）

全场景出现：

虚夜宫 分かれ道：8000 以上

虚夜宫 チルッチの间：12000 以上

虚夜宫 ドルドーニの间：17000 以上

虚夜宫 アーロニーロの间：22000 以上

虚夜宫 外：25000 以上

虚夜宫 蓝染の间：40000 以上

太鼓之达人2

中文名：太鼓之达人2		ISO容量：1620MB
原名：Taiko no Tatsujin Portable 2		
评分 7.4	厂商：NAMCO	游戏类型：MUG
	发行日期：2006.09.07	版本：日文（日版）
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://namco-ch.net/taiko_portable2/index.php	



游戏简介：

由 BANDAI NAMCO Games 制作，改编自知名大型电玩音乐节奏游戏《太鼓之达人》的 PSP 平台系列作《太鼓之达人 携带版》，现发表将于 2006 年 9 月推出最新续篇作品《太鼓之达人 携带版 2》。《太鼓之达人 携带版 2》类型为音乐节奏游戏，移植自同名大型电玩游戏，以日本传统乐器"和太鼓"为主题，以通俗动感的音乐、简单的操作结合可爱逗趣的角色设定，获得众多玩家的喜爱。

游戏承袭前作的内容，并加入新的"故事模式"，玩家将扮演太鼓兄弟，为了替女主角 小花的钢琴演奏会炒热气氛，而在小镇中奔走，透过会话与小游戏来招募伙伴一同参与。之外还包括教学用的"和太鼓教室"，简单打法的"咚子模式"，支持无线网络游戏分享 4 人对战的"通信模式"等。在系列作传统的小游戏部分，本代收录了 4 种原创的小游戏，并可支持联机分享与对战。在收录乐曲方面，本代共收录 62 首乐曲，包括前作的 22 首下载乐曲，以及 40 首新乐曲。前作的乐曲下载功能也将会继续提供，并加以改良，让玩家不需要透过 PC，即可直接使用 PSP 联机上网下载乐曲。

在了解了一些和太鼓有关的背景知识后，大家是不是也对 NAMCO 的老牌音乐游戏《太鼓の达人》有了一个更全新的认识了呢？无论怎样如今登陆 PSP 平台的第二作绝对值得每一位 PSP 玩家细细品味一番，下面就请跟随我们的攻略文章，走入"咚咔咚咔"的世界吧！

太鼓模式

弹奏ゲ－ム：最主要的演奏模式，初期共有 56 首歌曲三种难度可选择，另外隐藏难度鬼难度是所有太鼓高手挑战的高峰。

ミニゲ－ム：收录特别为 PSP 本作制作的四款全新 MINI 游戏。

おはなシモ－ド：相比 PSP 前作而新增的故事模式，故事中演奏情节的曲目难度会随着反复而提升。

和太鼓教室：新增的教学训练模式，炼成达人的必经之路。

通信モ－ド：与另一台 PSP 主机连机进行游戏，MINI 游戏也可以哦。

太鼓の通信薄：记录你的演出历程和个人资料，动画之类也可在这里观看。

ゲ－ム设定：

ダウンロ－ド——对资料存档读取的设定

サウドド设定——音色选择、音轨选择（外放模式或耳机模式）、音乐声和效果音的比例调整

メモリスティツクデュオ——存储的选择，可在オ－トセ－ブ选择自动存档

操作设定——更改原始按键设定

初期设定にさどす——恢复原始设定

设定终了——离开设定模式

太鼓鼓点

接下来为新手朋友讲解一下演奏中所出现的鼓点，希望能帮助你们尽快扫盲，走上演奏的正途，呵呵。

要点：最基本的鼓点，红色出现请敲鼓面，蓝色出现请敲鼓帮

要点：需要左右一起敲的大鼓点，形状大于基本鼓点，颜色对应同基本不变。

要点：在按下需迅速连续敲击到数字数完，之后画面中出现的彩虹应该算是奖励了吧。



要点：PSP 前作专门对应 PSP 主机而加入的，通过转动摇杆完成演奏。

在众多音乐游戏中，《太鼓の达人》之所以能够独树一帜发展至今，除了其贴近民俗的乐器设定、幽默轻松的搞笑风格和众多悦耳动听的音乐外，演奏中的独门精髓"魂"和"%"设定是其画龙点睛之笔。

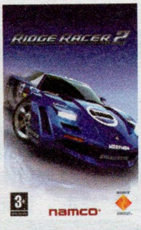
在具体游戏中，你的每一个成功敲击都会增加增加"魂"槽，达到一定程度便会进入黄金状态，是得分的关键点，也大大带动了演奏中的火热气氛，令玩家爱不释手。

而对应成功率的除了"魂"之外，还有"%"的设定，只有在演奏中没有一次 MISS 没有一次错误才能达到 100%，才能令你的这首歌曲得到金冠，这可是证明你此首曲目成绩的最好证明哦！

最后还要告诉以前没有接触过本系列的玩家，在《太鼓の达人》的演奏中，是没有"优"的，只有"良"、"可"和"不可"，大家就不要为敲不出"优"而耿耿于怀了。

山脊赛车2

中文名：山脊赛车2		ISO容量：1420MB
原名：Ridge Racers 2		
评分 8.1	厂商：NAMCO	游戏类型：RAC
	发行日期：2006.09.14	版本：日文（日版）
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://namco-ch.net/ridgeracers2_psp/index.php	



游戏简介：

本作是PSP首发游戏《山脊赛车》的续作，游戏收录了前作中的赛道以并新增了多条赛道，使总数达到系列最多的42条（包含逆向赛道），其中还囊括了《山脊赛车：革命》、《山脊赛车》、《山脊赛车4》的全部赛道。

本作中收录的车种在前作的54种的基础上新增8款特别车辆。此外还将新增“街机”、“决斗”、“生存”三大游戏模式，而必不可少的动听BGM乐曲也将增加至42首。前作中备受好评的“氮气加速”系统仍将在本作中予以保留，“世界之旅”模式也将会在本作中登场，而且还加入了供短时间游戏的关卡以及新赛道。

在“世界之旅”模式的另一大魅力所在“委托巡游”中，玩家可以通过设定时间体验原创的巡游历程。通过无线通信，本作支持最多8位玩家同时进行比赛。

这将是PSP上该系列的第二款作品。在前作《山脊赛车》发售的2年后，《山脊赛车》系列最新作终于又将在PSP平台推出。本作将收录前作中的赛道以及新增赛道，使赛道总数达到系列最多的42条（包含逆向赛道），其中还囊括了《RIDGERACERREVOLUTION》、《RAGERACER》、《R4》的全部赛道。

PSP版的《山脊赛车2》在继承前作优点的基础上又增加了许多新的要素，除了原有的世界之旅模式、时间挑战模式和无线对战模式（最多支持8人对战）以外，还新增了街机模式、决斗模式和生存模式。街机模式类似于街机的竞赛模式，玩家要在规定时间内完成比赛的要求并争取以最短的时间通过checkpoints来赢得额外的时间奖励。生存模式则是采用“末尾淘汰制”，让玩家的神经时刻处于紧绷状态。

基本操作

十字键/摇杆控制赛车移动
START 比赛暂停，进入游戏菜单
SELECT 调整画面上的数据
□刹车
○-
△-
×加速
L 切换视角
R 使用“氮气”加速



模式简介

“WORLDTOURS”是前作就已经存在的了，不过这次模式的关卡比前作多了不少，在保留了“BASIC ツアー”、“PRO ツアー”、“EX ツアー”的基础上，而且还增加了“MAX ツアー”！



在游戏中获得的奖励影象，也基本和前作一样，收录了以前RR1-RR4的片头CG。这次没有了前作赛车的设定原画，增加的是一段赛车的CG影象！

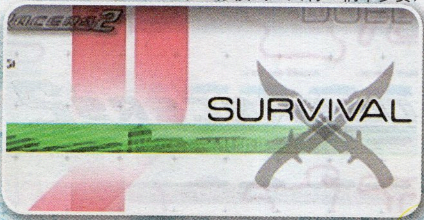


“ARCADE”就是自由选择赛道和赛车进行比赛的模式。比起前作来，此次可以选择赛道是“顺走”还是“逆走”，让玩家有更大空间去选择自己喜欢的！



“DUEL”是和电脑进行1对1的比赛。这里可以和电脑单挑，整个赛事只有两辆车，所以要么就是胜利，要么就是失败，特别的刺激！

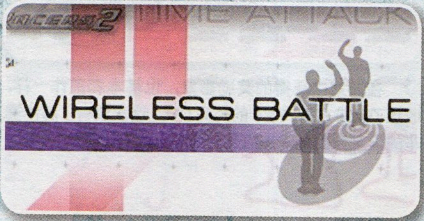
“SURVIVAL”是个生存模式，共有4辆车参赛，



比赛时如果在单圈的时候获得最后一名就会被淘汰，而剩下的则继续进行比赛！



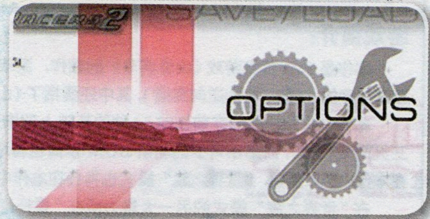
“TIMEATTACK”是在比赛中挑战时间的极限，以最快速度通过终点的一种模式！



“WIRELESSBATTLE”是通过PSP的无线LAN功能，与其他玩家进行对战的模式！



“SAVE/LOAD”是游戏存档或者读取存档的地方，这里可以将游戏设置成自动存档，这样会比较方便！

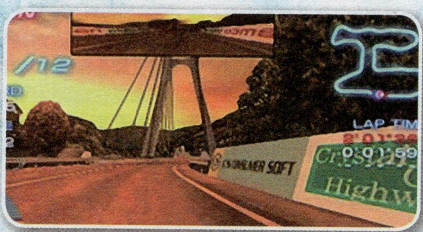


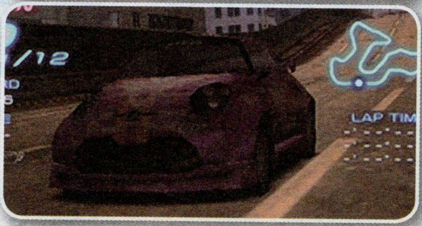
“OPTIONS”是调整游戏里的各种设定，包括游戏难度，音量等等，还可以直接在这里玩那个赛车的小游戏！

三游戏心得

漂移

山脊赛车系列一向是以漂移为主的游戏，尤其是在过弯道时，赛车甩尾更加让人兴奋……在比赛的时候，遇到拐弯的地方，玩家一般都会刹车，然后再迅速的踩入油门加速，这样的话，车子就会与地面摩擦进入弯道！只有将漂移的时机把握好，才能在一些困难的赛事里取胜。

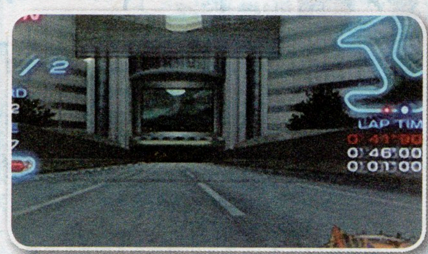




氮气：

使用氮气加速，也是比赛取胜的关键，游戏中只要在漂移的时候，氮气槽就会增加，所以遇到弯道时，

能甩就甩吧，这样会蓄起来会比较快哦……使用氮气的最佳时机是在赛车速度达到 80% 以上，这样才能使赛车达到 120% 的极速，不然的话低于 80% 时使用，速度只是稍微的增加一点而已！！！



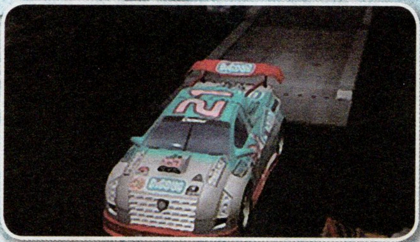
最高难度赛事——“MAX ツアー”

在“WORLDTOURS”世界之旅模式中，只要将之前出现的 3 个“BASIC ツアー”、“PRO ツアー”、“EX ツアー”赛事里的 48 关全部通关后，就会有最高难度的“MAX ツアー”！虽然只有 8 关，可全都是难度超高的，据说是 300 个玩此游戏的人中，只有 1 个能玩穿这个赛事，对玩家来说是十分有挑战性的，不过本人试了下，的确是地狱难度……

比赛只有 4 辆车进行，规定要拿第一名，其他的 3 辆车 AI 十分高，只要在后面靠近时，会使用氮气，一下子就消失了踪影……经过我多次的试验，在这里提供一个可以有机会获胜的办法，在前两圈的时候一直要紧贴着前 3 辆车，不要离得太远，而到了第 3 圈决胜负的时候，必须要蓄满了 3 条的氮气槽，在快要到终点的时候，一次性的将 3 条氮气全部用掉，运气好的话，就可以获胜！



四隐藏赛车



在“PRO ツアー”赛事中的第 25 关卡，与隐藏车进行一对一的单挑，两场比赛都取胜后就能获得！



在“PRO ツアー”赛事中的第 26 关卡，与隐藏车进行一对一的单挑，两场比赛都取胜后就能获得！



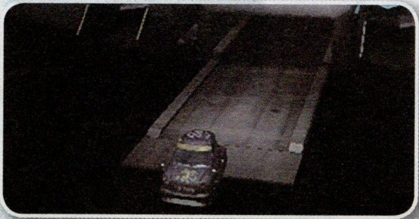
在“PRO ツアー”赛事中的第 27 关卡，与隐藏车进行一对一的单挑，两场比赛都取胜后就能获得！



在“PRO ツアー”赛事中的第 28 关卡，与隐藏车进行一对一的单挑，两场比赛都取胜后就能获得！



在“PRO ツアー”赛事中的第 29 关卡，与隐藏车进行一对一的单挑，两场比赛都取胜后就能获得！



在“PRO ツアー”赛事中的第 30 关卡，与隐藏车进行一对一的单挑，两场比赛都取胜后就能获得！



在“PRO ツアー”赛事中的第 31 关卡，与隐藏车进行一对一的单挑，两场比赛都取胜后就能获得！



在“PRO ツアー”赛事中的第 32 关卡，与隐藏车进行一对一的单挑，两场比赛都取胜后就能获得！

五奖励影象



在“EX ツアー”赛事中的第 35 关卡，完成整个关卡的全部比赛后，就能获得。

影象是 1995 年街机版本山脊赛车 1 的片头画面。



在“EX ツアー”赛事中的第 40 关卡，完成整个关卡的全部比赛后，就能获得。

影象是 1996 年 PS 版本山脊赛车 3 的片头画面。



在“EX ツアー”赛事中的第 41 关卡，完成整个关卡的全部比赛后，就能获得。

影象是 1998 年 PS 版本山脊赛车 4 的片头画面。



在“EX ツアー”赛事中的第 45 关卡，完成整个关卡的全部比赛后，就能获得。

影象是 2004 年在 E3 展上，首次出展 PSP 版本山脊赛车的宣传画面。



在“EX ツアー”赛事中的第 46 关卡，完成整个关卡的全部比赛后，就能获得。

在“EX ツアー”赛事中的第 47 关卡，完成整个关卡的全部比赛后，就能获得。

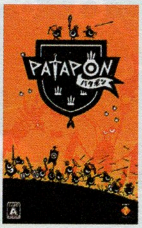
在“EX ツアー”赛事中的第 48 关卡，完成整个关卡的全部比赛后，就能获得。

在“EX ツアー”赛事中的第 34 关卡，完成整个关卡的全部比赛后，就能获得。

影象是本作通关后的 CG 影象。

啪嗒砰

中文名：啪嗒砰 / 战鼓啪打碰	ISO容量：325MB
原名：Patapon	
评分 8.7	
厂商：ROLITO	游戏类型：MUG
发行日期：2007.12.20	版本：繁体中文
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：http://www.rolitoland.com/	



游戏简介：

《啪嗒砰》是一款用太鼓的节奏向同伴发出命令战斗的模拟游戏。啪塔砰这种不可思议的生物可以操纵太鼓打出四个节奏，通过音律的不同组合发出命令，齐心合力将出现在面前的怪物打倒。

玩家在游戏中将会扮演谜之生物啪打碰的操纵者，使用不可思议的鼓将他们指引到“世界的尽头”。玩家将敲响太鼓，为他们做出正确的指示。太鼓分为四种，分别可以敲出四种声音，将四种声音进行排列组合将可以做出“前进”、“攻击”、“防守”等指示。但是啪塔砰们在接到指示之后才会行动，玩家在游戏时要考虑到时间差以及对手的动作。

第一章 MISSION 1 序

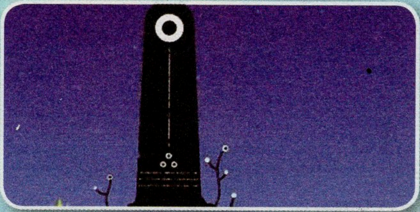


欢迎来到 Patapon 的世界，在这里有一群快乐的“烧饼”，我们只要按照背景音乐的节奏就可以指挥它们“前进，进攻”来打败敌人，重建家园。

首先我们先要熟悉 Patapon 们的音乐节奏，我们只要随着背景音乐的节奏按下”O”键就可以让幸存的烧饼旗手站了起来。如果实在找不到感觉的话，那你就盯着游戏画面的边框，因为每次打节拍边框都会闪一下，尝试着随着音乐点点头或者跺跺脚就可以迅速适应。

接着我们获得了节拍 PATA。(按“□”键）并学会了我们的第一个命令：前进! PATA PATA PATA PON（□ / □ / □ /O)。和着背景音乐的拍子每次按下一个相应的按键就可以让可爱的烧饼们前进啦! 当然，每按一次□ / □ / □ /O 只能让烧饼们前进一小截，如果你按下□ / □ / □ /O/，然后听烧饼们喊：啪嗒啪嗒啪嗒砰，然后在按□ / □ / □ /O，反复如此，就可以让烧饼们一直前进了。

突然画面左边冲出来一只大鸟龙，准确的按下□ / □ / □ /O 让烧饼们逃命吧。过关后会来到村落，这里还不够规模，不过以后会慢慢扩建的。



在这里按 L/R 可以切换到其他场景，不过暂时现在还没有啥有用的。按 SELECT 可以存盘，一定不要忘了。按 START 可以退回主菜单。

第一章 MISSION 2 啪踏踏平原狩



在纪念碑区按 O 就可以到 Patapon 的世界去冒险了。选中关卡后会进入整备界面。但是同志们呀，咱们还处于社会主义初级阶段，一没人二没房三没兵器四没粮，也没啥好整备的，直接按 START 进入吧。

一路上，我们学到了第二个命令：进攻! PON PON PATA PON O/O/ □ /O。灵活的利用进攻和前进这两个命令一边前进一边狩猎，就可以轻松过关啦，

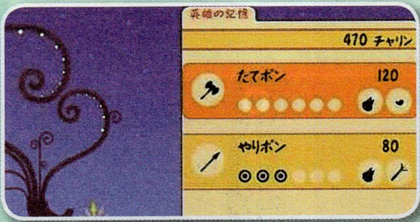
过关后会根据你狩猎的成果得到一定量的肉 LV1。这可是生产新烧饼的必要材料哦。

第一章 MISSION 3 边境突出

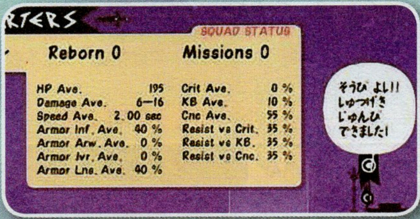


本关有英雄战士助阵，一路砍过去就可以了，毫无难度。英雄战士一刀 150 左右，强呀！

过关后终于可以生产战士型的烧饼了，在图示的位置按 O 就可以进入生产模式。要生产斧头兵需要 120 块钱和 1 块肉 1 个小石头就可以了。钱 这种东西经常不够，需要去狩猎关卡刷怪打钱。但是这不是网游，小编不希望大家花太多的时间在刷钱上，放上钱的 CM 地址 00523D2C。另外不要忘了和祭祀对话，然后就可以去下一关了。



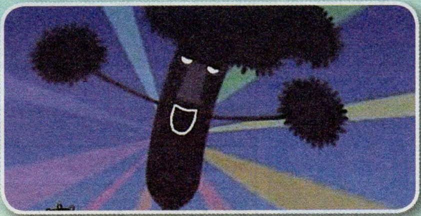
第一章 MISSION 4 叽库多的反击



先用手头的道具生产几个斧头烧饼和标枪烧饼，合成的时候尽量用大肉合成，得到的兔耳烧饼比眼球烧饼属性稍微强一点。然后在整备画面里调出斧兵部队，最后不要忘了在部队上按△最优化装备。之后就可以去打仗啦！

另外在整备界面里按□可以调换烧饼的位置，按 SELECT 可以让选中的烧饼自尽。（后期留位置换高级兵种）。

如果实在觉得战力不够的话就要多生产士兵，但是狩猎关卡只能打到肉。目前能搞道具的唯一方法就是和大树大叔跳舞来换道具了，只要给大树一个肉（狩猎关可 刷）他就会和你玩舞步游戏，一旦你正确输入，他就会乐的乱抖，然后就会抖下来木材 LV1，LV2、石头 LV1 之类的道具。运气好的时候还能碰到石头 LV2，3 甚至木材 LV3，运气差的时候可能也就一地的树叶了。



大树脚谱：O/O/O、O/O/O、O/O/OO、O/O/OO、O/OO/OO、O/OO/OO、O/O/O、O/O/OO（注意长音）

第一章 MISSION 5 突破多多恩盆地

本关因为有弓箭手英雄的加入难度也比较简单，一路冲到底就可以了。

过关后就可以生产弓箭手了，材料比较麻烦，需要石头和木材。

第一章 MISSION 6 鹰眼古恩出场



作为敌人部落的小头目，古恩可不是吃素的（很可能是吃烧饼的）。他的技能龙卷风判定霸道，我们只能硬吃。然 后靠打杂兵出的血瓶来补血。如果我方士兵够多，再结合十连击打出 FEVER 模式的话可以大大提高杀杂兵的速度（如果按的特别准的话五次就可以进入 FEVER 模式），这样就能快速冲到终点，摆脱古恩的纠缠。万一不幸有士兵阵亡也不怕，只要别的烧饼捡到他的尸体 过关后就可以自动复活啦。

第一章 MISSION 7 守护者多顿加



进入本关先学会第三个指令：防御！△/△/□/O，在此模式中前排的主坦克会作出防御姿态减低伤害并且不会被击飞，而对后排的投枪烧饼和弓箭烧饼无任何影响。

作为 Patapon 的第一个大 BOSS 先我们还是要慎重一点，首先要了解下他的技能。

技能 1：击飞，可以将前排战士打飞，战士会与大部队脱节并且丧失大量伤害输出。当大怪鸟（先这么叫吧，还蛮象的）把头低下的时候表示他很快就要使用“击飞”技能，此时一定要按△/△/□/O 作出防御姿势，这样前排的战士就不会被击飞。

技能 2：喷火，龙系怪物的老毛病了。暂时没有办法闪躲，硬扛了拼了吧。

当大怪鸟的 HP 降低到一定值的时候他就会逃跑，两次逃跑之后大怪鸟再无退路，在一群小而强大的烧饼的围殴下渐渐体力不支，永远的倒了下去。在击杀此 BOSS 之后还可以再次进入此关挑战他，但是每击杀一次，他的能力都会得到提升。当然，能获得的宝物也越来越好。

第二章 MISSION 1 啪踏踏平原狩猎



还记得第一次去啪踏踏平原狩猎遇到的奇怪图腾吗？那时候不会△音，只能看着它干瞪眼。现在按照节拍和烧饼的叫喊配合输入△/O/△/O 四次，每当柱子翻滚一次柱子就会上升一截，当柱子完全升到地面就可以得到重要物品，然后在 Patapon 的世界地图上出现了新的区域可以探险啦！

第二章 MISSION 2 不屈的巨龙玛基顿加



这个 BOSS 长的也太象守护者多顿加了，唯一的区别就是头上多了对角，然后换了件红马甲。招式也差不多，但是他倒是有一招很无耻的技能：吃烧饼！对，被吃掉的烧饼没有尸体过关后无法复活，简直无耻到极点！不过唯一可以庆幸的是装备倒是还在。杀死之后得到重要物品求雨道具，没它过不了下一关的。

第二章 MISSION 3 穿越沙漠

首先要在整备界面里让摇旗子的烧饼装备上求雨道具。



随后一群烧饼进了沙漠，系统会提示你在 FEVER 状态下按 X/XX/XX 就可以求雨。先使用任意命令达到十连（如果按的够准这个数字会减少，最少三次就可以 FEVER）进入 FEVER 状态，然后输入 X/XX/XX。这里需要注意 X/XX/XX 是三拍。XX 要连按的快一点，因为 FEVER 之后音乐会很乱，建议先用平时熟悉的前进号进攻号稳一到两拍再输入 X/XX/XX。完全成功后还没完还要继续跟节奏打节拍，前面都是只按 O 就可以了，我就不多说了，只是最后一拍有点麻烦，在这里特意提一下 OO□OOOO。在很短的时间内突然看到那个红的 PATA 确实让人不知所措。不过这里的要求不是很高，错几个也照样可以成功求雨，但是下雨时间会变短。

终于可以前进了，在走到会说话的图腾之前就要开始攒连击了，一定要在通过图腾前求一次雨。因为一旦走过图腾就会被脚下的火焰点燃。如果离图腾太近而连击数太少就用△/△/□/O 凑连击。求雨的实效大概相当与十五个左右的命令，感觉求雨效果快要消失的话就要再求一次，总之这关蛮难的，多练习吧。

第二章 MISSION 4 叽库多袭来



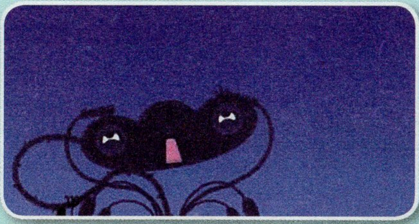
大事不好，叽库多大军压近，赶快迎战吧。敌人出动了新兵种骑兵，这个兵种蛮讨厌，他们的冲锋会打乱我方的队型。我们应该用防守反击的命令△/△/□/O 来迎击，多打出 FEVER 状态，用强力的远程武器击溃敌人吧。

第二章 MISSION 5 栖息在沙中的猎物

新开启了狩猎地图，可以无限得到肉 LV2 和钱，没事就来转转吧。

如果在本关开始的地方指挥部队求雨的话，会出现一只紫猪，打它一下会变成蜗牛，迅速击杀的话就会得到一个战士的魂，回村后在战士墓地可以让他复活，然后在大树与大山之间出豌豆小姐。

在几个迷你游戏中，小编感觉这个游戏的难度比



起大树和大山稍微简单一点。只要按照背景音乐的节拍一直按 O 就可以了. 如果实在找不到节奏就看画面闪烁的框 框，亮一下，按一下. 成功后她会扔给你一些食材，这个时候还要继续按照节奏连续按 O(没有音乐看边框) 就可以拿到全部食材。

食物可以当肉用，包菜 = 肉 LV1，萝卜 = 肉 LV2，南瓜 = 肉 LV3，青菜 = 肉 LV4，多弄青菜合成厉害的烧饼吧。另外在后期得到厨师后可以用包菜做料理。

第二章 MISSION 6 沙漠之王 扎库内鲁



相当强力的 BOSS，新人杀手，能一次通过的不是练级狂就是金手指爱好者。

必杀技喷火回避不能 ; 无赖技”泥鳅打滚”是全屏必杀，实在是无耻到极点 ; 还有一招近距离践踏倒是一般。

单靠独眼烧饼根本不是对手，在这里我们必须要给部队大换血，首先我们来看看特种兵的属性。



特殊兵种需要用各种材料合成 : 战士需要 石料 + 肉 投枪兵需要 木料 + 肉 而弓箭手需要 石料 + 木料

每种道具都有几种，我们暂且按入手难度决定物品等级 . 比如石料中，最容易得到的石子算石料 LV1; 矿石算石料 LV2; 红矿算石料 LV3. 只要两件道具的等级和达到一定数字就可以合成相应的烧饼 .

红色一兔耳烧饼一 1 级道具 +2 级道具 (和为 3) 一移动速度快，震晕无效

绿色一蟹黄烧饼一 2 级道具 +2 级道具 (和为 4) 一攻击力小提升，火属性伤害无效

紫色一昆虫烧饼一 2 级道具 +3 级道具 (和为 5) 一防御力大提升，HP 高

兰色一刺猬烧饼一 3 级道具 +3 级道具(和为 6) 一攻击力中提升

紫色一牛角烧饼一 3 级道具 +4 级道具(和为 7) 一 HP 中提升，攻击力大副提升 (最实用)

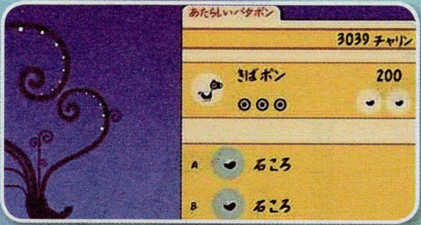
绿色一天使烧饼一 4 级道具 +4 级道具(和为 8) 一 HP，防御力大副提升

目前可以在世界地图上刷肉 LV1 和肉 LV2，然后用肉 LV1 摇树得到道具。详细细节请看 1-4. 根据我多次摇树经验，得到木材 LV1 和树叶 (就是啥也没 有) 的几率很大，而有 20% 的几率会出木材 LV2 和石材 LV1，也有几率出石材 LV2，3 和木材 LV3，就是几率太低，可以无视。加上在 3-3 可以刷到肉 LV2，就可以把投枪兵全升到蟹黄烧饼或者昆虫烧饼 . 刷出的石材 LV1 和木材 LV2 合成 4 个以上的弓箭烧饼，最后再生产几个战士就可以再次尝试挑战沙虫 BOSS 了。打沙虫一定要速战速决，和它拖的时间一长就完全没有胜算了。

在靠近沙虫前先打△ / △ / □ /O 不进攻凑连击，到了 6 连左右就可以过去了。保证一开战就进入 FEVER 模式，此时部队的战斗力大增，大概 5 个回合下来就可以把 BOSS 打退，和其他 BOSS 一样，沙虫会撤退两次。和第一次一样保证在 FEVER 状态迎战就可以取得最终的胜利。

第三章 MISSION 1 奥西斯争夺战

目前可以生产骑兵了，有多余的石料就造几个玩玩吧，骑兵的冲刺可以打乱敌军的队型。本关没什么特别的，能过沙虫 BOSS 的队伍一定可以轻松通过。



第三章 MISSION 2 古恩再次来袭

以前出现过的长羊角，拿镰刀的古恩再次来袭。敌军的阵地里还出现了新兵种，巨无霸烧饼 (中西结合果然霸道) 此兵种皮糙肉厚，还会震飞技能，蛮讨厌的。打这关还是需要利用 FEVER 模式下的高伤害通过。

第三章 MISSION 3 沙漠的乐园

又一个打猎关，本关的野猪会飞过来抽你，有一定几率可以打出木材 LV3 等道具。

大家可能注意到了这个地图里有只鸟是紫色的，

如果能成功击杀就会在大地图上发现隐藏关。

在此关拿到重要道具后，基地大树的左边出现了一个岩石巨人。给它一个肉 LV2 就可以和他玩舞步游戏了。

但是这个游戏相当的难。如果只错一个可以得到石材 LV2，错二个可以得到石材 LV1，一个不错的话才可以拿到石材 LV3。为了得到更多更强的烧饼，你一定要有挠脚趾 50 遍的觉悟。



记住巨人脚指头亮起来的节奏然后按节奏按 O 去模仿，一共 4 组

隐藏关 遗迹守护者 多卡库耐鲁

进入本关，又学会了一种命令：后撤！PON PATA PON PATA O/ □ /O/ □

多卡库内鲁貌似长的比沙漠之王壮一点，不过能力和沙漠之王差不多，有前面的经验，要杀了它应该不是难事。



第三章 MISSION 4 护送输送队伍

本关一边要消灭大量的敌人，一边要保护我们可爱的烧饼祭祀小姐。



敌人有骑兵烧饼和巨无霸烧饼，想顺利过关就要尽量多打出 FEVER 模式，少失误。在强大的火力下一切都会化为浮云。

第三章 MISSION 5 绝望

一个不可能的任务，敌人的城池固若金汤，我们现有的装备无法与之抗衡。按 START 直接退出吧。

第三章 MISSION 6 排除绝望的关键

从 MISSION5 败退后，发现大地图上出现新关卡，进入后打倒敌人，抢得投石车一部，高级武器若干，大丰收！

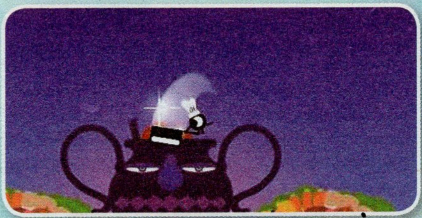
第三章 MISSION 7 沼泽狩猎

又一个练级点，地图中的螃蟹是会掉落合金 LV1，合金 LV2 的。

本地图中有只黄色的鸟，把他击倒可以得到重要物品求风道具。

本关还可以得到厨师，在豌豆小姐那拿的蔬菜终于有用处了，给锅一个蔬菜就可以作饭了。

这个 MINI 游戏是比较简单的，无视乐谱，看到菜扔到厨师的头顶处就按下 O 切掉就可以了，如果全部切掉就可以得到神之料理，在整备界面里可以让抗旗子的装备（按上）。效果是全员 HP+100，攻击力 +5，全抗性全属性 +10%。



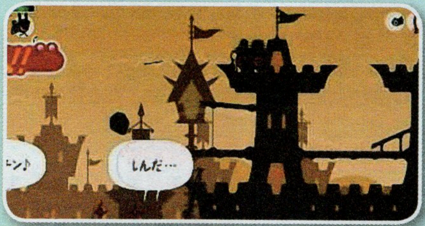
第三章 MISSION 8 希望之门

有了新武器，打这关就有底了。首先要在整备界面里让扛旗子的换上求风道具。求 风和求雨的前期操作是一样的，就是使用任意命令达到一定的连击数就会进入 FEVER 模式，在此模式中按下 X-/XX/XX 就可以发动求风技能。然后还要按 节奏顺序按下 O，需要注意的是第 5 次和第 6 次的 OOO 和 O 口 O 非常之短，听烧饼们喊完之后需要立即按键，否则就要重来了。

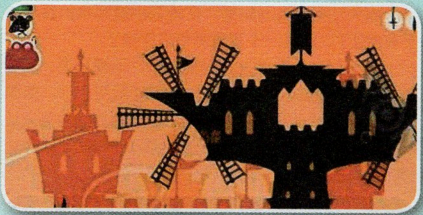
战斗之前建议用在 2-5 刷的 LV2 的肉和 LV3 的石材合成几个昆虫烧饼战士，这种战士防御力和 HP 都很HIGH，比较耐打。什么？你问我 LV3 的石头哪去 弄？当然是去给山丘巨人挠脚丫喽。俗话说的好，不吃得苦中苦，怎么能成人上人呢？不就挠脚丫吗，有啥了不起的，挠！

投石车可不是盖的，砸炮楼的伤害有 500-1000。注意没事的时候按方向键右打开视野，只要看到敌人部队就停止前进，靠远程部队利用距离优势进攻。与敌方弓箭手交战时需要求风来保护脆弱的投石车。如果投石车挂了，那你就直接重新来过吧。

最后来到敌人的城堡前，这个城堡十分恶心，投石器，碾压器一大堆，还有很多士兵镇守。投石车的射距相当远，大概有一个半屏幕那么大，可以打到你看不到的地方。所以我们只需要在很远的地方停下脚步，就靠投石车慢慢磨吧。

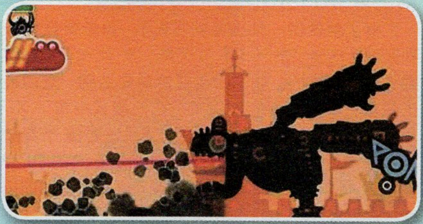


第三章 MISSION 9 决战山城



首先要在整备界面里让扛旗子的换上求风道具。本关敌人的大风车很讨厌，我们的弓箭手在强风之下毫无用武之地．一定要在游戏开始时使用防守指令积累连击数，使用招风之后再前进．游戏中需要多次使用，把风车破坏就可以过关了，总之是个考验耐性的关卡，千万别浮躁。

第三章 MISSION 10 传说的巨岩兵



终于迎来了 BOSS，这个巨岩兵头仰的时候说明它要使用大范围的激光攻击，算准时机使用撤退指令 O/□/O/□就可以回避，在近战时它还会使用一招击飞技能，把前排的士兵打飞，可以用△/△/□/O对付。

击杀 BOSS 的重点依然是利用 FEVER 状态的高伤害快速解决战斗，毕竟进攻是最好的防守嘛。

过关后就可以制造巨无霸烧饼了．

第四章 MISSION 1 传说的星空

首先还是要让扛旗子的装备求风道具。游戏一开始，我方要与敌方的老对手古顿比赛速度看谁能打破路障达到中间人质处。中途会切到古顿的视角，看不到自己队员的情况，只能完全靠感觉操作。我是一次前进一次进攻就可以抢先一步达到人质的位置，可以拿到特殊道具进入隐藏关。

随后顶着古顿的进攻靠后排弓箭手打掉后排的杂兵就可以过关。如果射程不够就要靠求风来增加射程，古顿是无敌的，别想着把他打死。

第四章 隐藏关 遗迹的巨神

在遗迹里我们学会了新的命令：蓄力防御！O/O/△/△使用这个指令再进攻的话，即使是一般状态也可以打出 FEVER 状态的伤害。

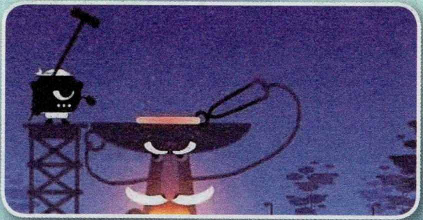
继续前进遇到 BOSS。也就是前面遇到过的 BOSS 巨岩兵换了件蓝马甲而已。所有技能都一样，猛抽它吧。有了前面的经验，这次应该比前面那个 BOSS 还好搞定。



第四章 MISSION 2 许愿星

开启了新的狩猎关，在这里的螃蟹掉合金 LV1-3。黄鸟掉肉 LV4。另外在白天进入会有许愿星在天上撒钱，许愿星在天上跑的时候，我们不要跑的太快，走一步停一步，最后星星会扔下 个星星道具下来，拿了就可以进隐藏关了。

继续等白天再次进入，按照上面的方法许愿星最后会扔下铁匠烧饼的尸体，拿了后让他墓地的复活，就可以打铁了。



这个打铁的 MINI 游戏很难，背景音乐响一下你就敲一下，响两下就敲两下，还不能敲到炉子大爷的头，材料需要石头 LV2 或者 LV4，完全成功后 LV2 石头变合金 LV4，石头 LV4 可以变成传说的神器。错 1 个以上就啥也没有了，用 S/L 大法反复练习吧。

第四章 隐藏关 遗迹的怒爪

又见 BOSS，这次是只大螃蟹：

技能 1：两只钳子高举的时候表示下个回合就要进行近距离火属性范围扫击。可以防御。

技能 2：抓住一个单位并击飞，基本秒杀。

技能 3：吐泡泡，大范围攻击附带睡眠效果，还好攻击力不高。

依然可以依靠高攻击输出硬打。在我的牛角烧饼军团面前它简直不堪一击。过关后拿到地震图腾。使用后可以在短时间内使敌人无法行动。



第四章 MISSION 3 诱拐表顿公主

此关救公主，先要把火箭全部换下，以免烧到公主。（如果你是全牛角弓箭烧饼，可以使用火箭）

然后就是要一边冲锋一边射击，一定要保持全程连击，完全利用弓箭手的 FEVER 状态三连射，这样才有足够的伤害打暴马车。前排可以尝试使用骑兵烧饼。



第四章 MISSION 4 古恩的誓言

此关需要招风，记得装备道具。古恩在此与我军决战，他的本体是无敌的，但是只要杀掉藏在他身后的杂兵他就会撤退。如果远程攻击打不到就招风打。然后古恩会放出几个分身，这些分身是可以 打掉的。最后在干掉古恩后面的小烧饼就可以跟古恩正面对决了，如果你此时已经合成出了牛头巨无霸烧饼或者牛头战士就可以击败他并随机拿到他的一件装备．我 拿到的是他的超酷武器：镰刀（暴击 +250%）。



第四章 MISSION 5 火山看门者

上个螃蟹 BOSS 的翻版，没理由过不了。



第五章 MISSION 1 越过叽库多山岭

本关只有个小 BOSS。难度不大，没啥特别的。



本关之后就要进入魔界了，大家没事练练 BOSS，拿些好材料好装备，保证部队里至少有 50%·是牛头烧饼，不然会陷入苦战．

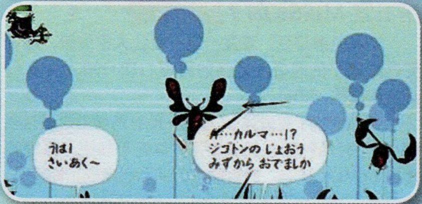
第五章 MISSION 2 魔宫门

首先要装备地震图腾。魔宫门前的这个堡垒是检验我们实力的时候了，一开始我们就要进入 FEVER 状态，对堡垒进行攻击，在前期这个堡垒是不会还手。至于蝎子烧饼不用管他。攻击一段时间后堡垒会开始投枪防守，这个时候就不要管那么多了，全力攻击，一口气把堡垒砸了就可以过关了。



在魔宫门放箭的时候可以使用地震，这个时候敌人所有单位都会陷入瘫痪状态。召唤的时候注意下第五次是 XX △。

第五章 MISSION 3 叽库多女王



这是一个很漫长很艰难的关卡，敌人的部队很多，而且是立体化，多元化的攻击。敌军前方的巨无霸酋长烧饼是打不死的，而且属性攻击非常讨厌，加上天上无敌状 态的妖蝶撒迷婚散，我方的前方烧饼基本都在“睡眠 - 屁股着火 - 睡眠 - 屁股着火”这几个状态里不停切换，基本是废的。所以重点还是要对付后方的蝎子烧饼，只 要不停的打掉后方的蝎子烧饼就可以得到血瓶补给，并向终点前进一点。

当无路可退时，巨无霸酋长烧饼就会和我们拼命。不过在众烧饼的围殴之下他也只能含狠而去了。

第五章 MISSION 4 食人植物 秋库鲁

这个 BOSS 就是只大食人花，与他打不要靠近。BOSS 的近距离睡眠 + 泰山压顶这个连招可不是盖的。远距离攻击就可以搞定。



第五章 MISSION 5 魔宫的守护者

同上一关的 BOSS，并没有多大区别。战胜后可以拿到最后的召唤道具，这个可以招更强的风。



第五章 MISSION 6 最终决战

妖蝶再次出现，这次可以正面对决了，妖蝶下地之后是火属性的强力近战攻击，可以让牛角烧饼战士在前面顶着，靠后排抢兵和弓箭手输出伤害，或者远程待机，离他远点．妖蝶上天的时候依然要靠远程兵种输出，所以一定要保持 FEVER 状态才能充分发挥远程的战斗力。

第五章 MISSION 7 黑暗使者

本关是最终话，难度一定不会让大家失望。建议要让扛旗子的装备上最强的料理（HP+100，攻击 +5 全抗性属性 +10%）。

妖蝶变成了完成体 大恶魔，他有两种形态并且在 HP 低下时两种形态都会加强。首先老规矩，原地踏步攒 FEVER 状态，然后前进。遇到恶魔的正面形态，他只会一招：中距离范围攻击，而且出招很慢，可以找准机会 O/ □ /O/ □回避掉。



攻击一段时间，会转换到反面形态，在这个形态里 BOSS 会后退两个屏幕，然后向你的部队猛冲。这个时候即使是在 FEVER 状态也要立即停下命令，等 BOSS 开始冲击的时候按 O/ □ /O/ □回避，不然死伤惨重。



在 BOSSHP 降到一定数值的时候，BOSS 的两种形态都会加强。正面形态会一招即死技能；而反面形态在冲撞的时候不再切换到 BOSS 视角，也就是说我们要完全凭借自己的感觉来回避。加油，烧饼们，胜利就在眼前！



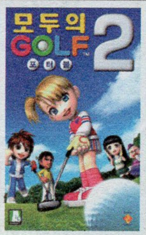
尾声

Patapon 的传说到此结束，小编非常喜欢这个游戏，太有意思了，此篇完美攻略献给各位有爱的烧饼饭。



大众高尔夫2

中文名：大众高尔夫2		ISO容量：879MB
原名：Minna no Golf Portable 2		
评分 9.4	厂商：CLAP HANZ LIMITED	游戏类型：SPG
	发行日期：2007.12.06	版本：日文（日版）
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.jp.playstation.com/scej/title/mgp2/	



游戏简介：

PSP 游戏《大众高尔夫携带版 2》本作最大的特点就是对应通信对战，利用 PSP 的无线通信功能只要在家或在室外连接了无线网络那么就可以实现与各地的玩家共同对战的可能，游戏的同时对战人数有十六人，虽然人数很多，但玩起来节奏轻松不会给人拥挤的感觉。在网络对战时对手的球和角色的脸会以图标的形式显示出来，给人临场感很足的感觉，而且每个角色的能力也可以一目了然地看到，很方便。另外每个对战房间都搭载了简易的聊天功能，所以还可以和其他玩家进行交流，显得更人性化。



高尔夫球的知识

在我们正式开始游戏前，应该对高尔夫球进行一些了解～这样我们才能知道游戏规则和玩法～

球场

一共有 18 个球洞，其中有草地、水塘、小山坡、沙地、树林等

果岭

可以看成是球洞所在的一个范围。只要把球打到了这个范围内，就需要用短杆来击球，也就是推杆了。

标准杆

不是一种球杆，而是把球从发球区打进球洞所规定杆数。一般打球或比赛大多以 18 洞计算杆数，18 洞里有 4 个长洞 (Long Hole)，标准杆 5 杆，称为 PAR5；4 个短洞 (Short Hole)，标准杆为 3 杆，称为 PAR3；其余中洞 (Middle Hole)10 洞，标准杆 4 杆，称为 PAR4；合计 18 洞之总标准杆数为 72 杆。

O.B.

出界球

BUNKER

沙坑。这个地势十分不利于击球。

WATER HAZARD

水障碍

YARD

码，简写为 y

规则

这个游戏单机玩的话就只有玩家一人，没有什么比洞赛比杆赛，所以我们要做的就是把球击到洞里

专用术语

PAR: 用和这个洞的标准杆相同的杆数进球，称为 PAR, 记分板上标记为”—”.

ALBAT ROSS: 低于标准杆 3 杆的情况下进球，称为 ALBAT ROSS, 记分板上标记为” ★ ”.

EAGLE: 低于标准杆 2 杆的情况下进球，称为 EAGLE, 记分板上标记为” ◎ ”.

BIRDIE: 低于标准杆 1 杆的情况下进球，称为 BIRDIE, 记分板上标记为” ○ ”.

BOGEY: 高于标准杆 1 杆的情况下进球，称为 BOGEY, 记分板上标记为” △ ”.

DOUBLE BOGEY: 高于标准杆 2 杆的情况下进球，称为 DOUBLE BOGEY, 记分板上标记为” □ ”.

TRIPLE BOGEY: 高于标准杆 3 杆的情况下进球，称为 DOUBLE BOGEY, 记分板上标记为” × ”.

+4~~~~~~~~+n: 高于标准杆 4 杆以上的情况下进球，记分板上标记为” × ”.

HOLE IN OME: 一杆进洞 . 本人不才，至今没有打出这个情况 ... 所以也不知道标记是什么 .. 呵呵 .

系统介绍和研究

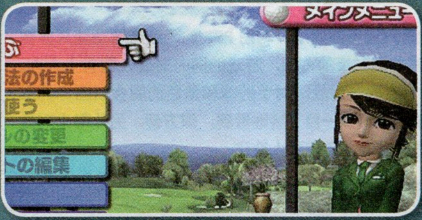
一．人物的做成

游戏一开始，就需要玩家自己做成人物。其实这些都不用太过在意，因为在游戏的过程中可以更改。倒是球杆的选择这里，熟练的玩家可以自己订制射程远的球杆，特别需要的杆可以在游戏中增加。要是初



玩这个系列的玩家就直接选择电脑配置的球杆好了，和真实的高尔夫一样，一共只能选择 14 支球杆，而且根据规定，在比赛时是不能更换这 14 支球杆的。

二．主界面介绍



ゲ-ムて遊ぶ：选这个就能开始游戏，进入后可以选择球场，规则等

コ-ス攻略法の作成：作成这里可以自己制作球场的攻略，后面有详细介绍

ゴルフ場で使う：本作的卖点，可以利用 GPS 接收器，体验真实的高尔夫～

クラブセッドの編集：球杆的作成和搭配，后面有详细介绍

環境設定：省电，情报表示，声音等设定，还能看到 STAFF

セ-ブ/ロ-ド：写入/读取存档

1. ゲ-ムて遊ぶ



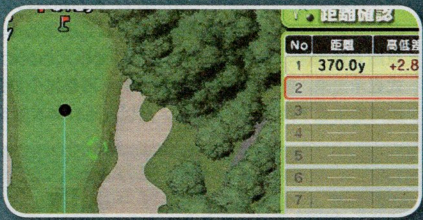
进入后可以选择自己创建的人物或者是宾客桑～但是宾客桑除了性别的选择外，就不能进行其它设定了。因此判断应该是练习用的人物，那么选择自己创建的人物进行游戏…… 确定后就是球场的选择了，如上图，很真实呢，连电话都有 ^^



选择好球场后，就是球场设定了。如上图，可以选择天气、风向、风力等。ラウンド的选择：OUT スタ-ト是先打前 9 个洞，IN 是先打后 9 个洞グリ-ン就是果岭的选择。不同的球场有不同的果岭，有的球场只有一个果岭。ティグラウンド则是发球区的选择。不同发球区与果岭的距离和高度不同。

2. コ-ス攻略法の作成

这个模式其实就是帮助大家制作球场攻略的小贴士。在这里玩家可以自己设定和正式游戏相同的球场与环境，然后根据每一步的具体情况来制定攻略提示。球杆的设定和组合在攻略法制作中也是不能更改的。需要退出去后再在主界面的クラブセッドの编集中修改。在攻略法作成中我们可以根据发球区和果岭的距离来确定需要什么飞行距离的木杆。然后退出去制作。铁杆的话，一般选择默认配置的就可以应付了。下面简要说一下攻略法的制作。



按 SELECT 键就进入地图画面。攻略提示都在这里设定的。先是球路设定，距离和高低差确认。这个也是根据你所用的杆的最大飞行距离来设定。当然在打球的时候也会因为风力，地型等关系会有所偏差。

设定好路线以后，就是对攻略点的设定。如下图。我们一共能进行 5 个点的提示。

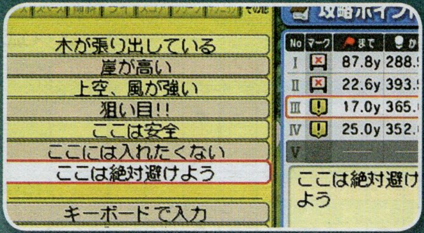


上面记有离我们现在的距离和离旗杆的距离，提示语是可选择的。



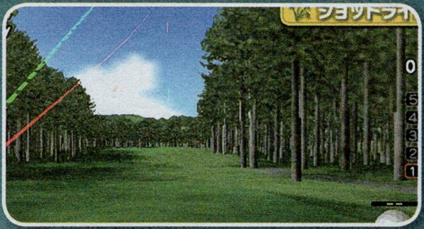
一共只能对 5 个点进行提示。上面是我乱来的。方便大家看。呵呵。打 × 的地方就是离 O.B. 很近的危险区。A 就是球洞。两个黄叹号就是沙坑。

这就是攻略点设置菜单。アイコン是提示的图标选择。エリア是区域大小设定。コメント是提示语的



选择。官方给我们的提示语很多很全面。基本上够用。要是想自己输入提示语就选择”キ-ボ-ドで入力”。最后后一定要选”入力完成”，要不然是没用的。全部设定好了以后就选择登录。这样攻略点才会保存下来。不要没登录就按”×”退出。设置了半天全白费了。

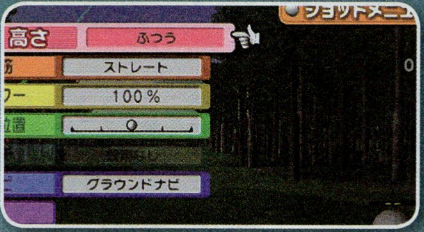
接下来就进行击球的设定。看下图。



绿色抛物线是球杆的最大程和默认方向。红色抛物线就是球的实际飞行轨迹和着弹点。

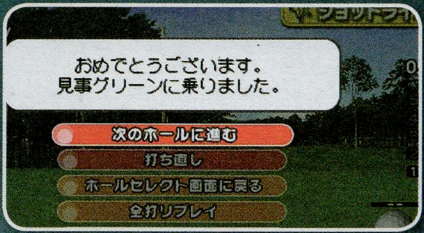


绿色抛物线是球杆的最大程和默认方向。蓝色抛物线就是球的实际飞行轨迹和着弹点。那么，蓝色和红色有什么不同呢？红色的着弹点表示会击中障碍物，包括树叶，树杆等。蓝色的则表示会安全着地



按 START 就可以进行各种击球的设定啦。设定完就可以击球，之后是击球后的选择。

第一项：去下一个洞。第二项：再打一次。第三项：去到球洞选择画面。第四项：再看一次这个洞的击球录像。最后一项：攻略法作成终了。若选择最后一项



的话就会退出攻略法并记录。然后正式开始游戏选择球场时，有攻略法的球场会有的标记。游戏中按 SELECT 呼出地图就可以查看自己制定的攻略了。

3. クラブセッドの编集

在这里玩家可以对球杆进行自由编辑和搭配。

クラブの新规登录就是制作新的球杆。进去后的选项，クラブ是选择球杆的类型和型号，有木杆（ウッド），铁杆等（アイアン），其实铁杆只是用过来的称呼，实际上已经用钢制做了。飞行距离就不用解释了吧。根据球场来作成吧。曲かり具合就是对击球后球拐弯的程度进行设定。弹道和飞球轨道设定好后，击球就是按着设定的来的。ロフト角的设定关系到力度槽的力度分布。プル / プッシュ角，拉 / 推球的角度设定，即是右飞（プッシュ）左飞（プル）的角度设定，一般默认为零。コメント项可自己给球杆添加注释。这样就不会忘记球杆的特点和作用。

クラブの编集：可以对现有的球杆的各项属性进行修改。和上面的一样。

クラブの削除：删除不需要的球杆。

クラブセットにクラブを追加：将未登录的球杆进行登录或者替换已登录的球杆。

クラブセットからクラブを外す：解除球杆的登录。

三. 游戏视窗介绍



1: 现在正在打的洞数

2: 这个洞的标准杆。图中的是 5 杆 (PAR5)。

3: 发球区到果岭的距离。

4: 人物头像。

5: 目前为止比总的标准杆少的杆数。这个值负得越厉害越好。呵呵

6: 目前正在打第几杆。

7: 观测点离球的距离

8: 目前的观察点。移动类比摇杆可以自由观察，按△键可以切换观察点。

9: 球和洞的距离。

10: 使用中的球杆。W 是木杆，I 是铁杆。电脑会

自动调整用杆。不满意的话可以用 L/R 来切换。

11: 力度槽。

12: 准确度。红色是普通。粉红色是很好。在 0% 下面的白杠那里，要是准确度和这个重合，就是极好。

13: 球座信息和球所在地形。下面的 100% 比是地型对球的影响度。100% 是没有影响。上边的黄槽表示上下旋转的旋转度，右边的蓝槽表示左右旋转的旋转度。旋转度上方还有用数字表示的度数。那是标准地势的相差角度。

14: 风向和风力。影响球的飞行轨迹。

15: 这个就是你正在做的事：打球。

16: 旗杆的方向和高低差。

17: 地势高低对比线。只有球上了果岭以后才真正发挥作用。绿色是标准，蓝色是低，红色是高。

当把球打上果岭以后



注意网格上流动的白点。流动方向则是球击出后的滚动的方向。白点流速快的话，球也滚得快。想打准的话角度要故意偏离少少。至于具体偏离多少，就要看坡度来决定了。这些需要经验

四．游戏操作

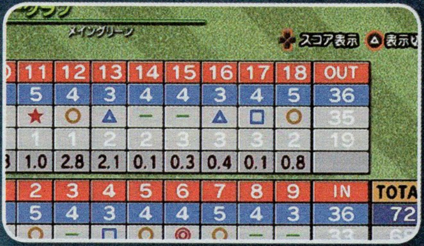
五．成绩清算画面



ベスト是最好成绩，和今回比较，今回比ベスト好的话，ベスト就会刷新。

TOTAL 是标准杆数之和。下面的 68 是打完比赛用的杆数，35 为推杆次数。

★进阶操作：击球时假如加入方向键的配合的话，弹道就会根据这个方向变化。像下图红点那样输



入十字键的上的话，就会变成低弹道，输入右的话，弹道就会向左弯曲。这个弹道也是可以组合的，输入十字键的右和下的话，可以打出右高球。

★低弹道飞行：从左边开始向右边划出一条弹道从右边开始向左边划出一条弹道

★高弹道飞行：利用这个弹道的话，就会有在接下来的情况中起到很好的作用。

★障碍物躲避：树或其他一些障碍物在正面的时候，向左右打出旋转球，能打出躲避障碍物的一击。尤其是打出强力的左或右侧旋球，在选定力度时向想转弯的方向的相反方向输入，接着在击球的时候要向想转弯的方向输入。

★对于风的影响：当有风时，高尔夫球会被风的方向吹走。这时如果把弹道改低的话，就能减少风对球的影响。反之，把弹道弄高，也能乘着风打出更远的地方。尤其当风很强的场合，在选定力度的时候指针向下，在击打瞬间指针向上打出去，就能产生“超级最高速度”。

★越过水池和河流：根据路线的不同，池子和河流的配置也不同。要是球进到池子里要被罚一杆。不管怎样，只要可以让球在水面上切过，就没有问题了。切水面而过的球，就像在水上飞快地掷出石片打出的水漂一样。这就要利用到出强力低弹道的打法。快速而准确地将球击出。

但是强力的低弹道打法对时机的掌握要求十分严格。因次还是根据情况来决定是否使用才是上策。

关于旋转球

旋转球的弹道轨迹是黄色的。好处在上边已经说明。我们用右旋球来举例子 --- 具体使用方法就是，按○后，力度槽增加，这时按左键不放，然后决定力度，接着按右键不放，最后决定准确度，将球击出。所以整个过程就是：○，←，○，→，○。需要注意的是，要打出旋转球，准确度一定要在最准的那个位置。也就是上边有个白杠的那里。打准了力度槽会闪一下。

关于 Nice Shot

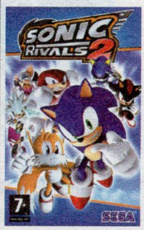
正常力度击球的情况下，准确度在粉红色的范围内，而且不 O. B. 不沙坑，不水的话，就能打出 Nice Shot。



索尼克 竞争者2

中文名：索尼克 竞争者2	ISO容量：491MB
原名：Sonic Rivals 2	
厂商：Backbone Entertainment.	游戏类型：RAC-Race Game
发行日期：2007.11.13	版本：英文（美版）
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：http://www.backboneentertainment.com/default.asp	

评分 8.1



游戏简介：

本作继承了索尼克游戏系列一贯的多变的关卡设计，并且还支持多人对战，允许两名玩家用无线联机的方式共用一张游戏碟在六个不同的场地里比赛。本作中还增加了单人的自由模式以及新的角色。另外，新的冲撞机关，以及诸多强力的武器和能力都将会使玩家们感受到超越前作的爽快体验。《索尼克：竞争者 2》还将有新增了 150 张卡片的卡片收集模式，让玩家可以进一步自定义角色或触发隐藏要素。

操作说明：

十字键及摇杆控制人物的走动

□超杀（根据人的不同能力也不同，右上角能量槽满了即可放）

× 跳跃（按两下即空中冲刺）

△铺助道具使用（即路上吃到的大金币，得到后会在吃到的金币总数旁边显示，根据能力的不同分攻击和防御两种）

○攻击（空中为冲刺）

start 键暂停

全人物介绍及衣服获得方法：

衣服除了故事模式不能换外，其余模式的都可以！



sonic

Default: 初期就有

Race: 比赛后评价 RING 一项分数达到 15000 即可

Ice: 奖杯模式 sonic 杯通关

Black Tie: 故事模式外战胜 shadow 20 次

Cheetah: 联机对战 sonic 杯胜利一次



shadow

Default: 初期就有

Race: 抢娃娃比赛抢到娃娃并成功放回累积 20 次即可

Flame: 联机对战 shadow 杯胜利一次

80’s: 奖杯模式 shadow 杯通关

Mercenary: 故事模式外战胜 sonic 20 次



knuckles

Default: 初期就有

Race: 对战模式攻击总累积 50 次

Armor: 奖杯模式 knuckles 杯通关

Eggman: 联机对战 knuckles 杯胜利一次

Gladiator: 故事模式外战胜 rouge 20 次



sliver

Default: 初期就有

Race: 故事模式外使用特技总计 20 分钟

lightning: 联机对战 sliver 杯胜利一次

Christmas: 奖杯模式 sliver 杯通关

Cyber: 故事模式外战胜 espio 20 次



Metal Sonic
Default: 初期就有
Mach3.0: 复制任意一人的特技一次即可（故事模式外）
Circuits: 奖杯模式 Metal Sonic 杯通关
Jester: 故事模式外战胜 tails 20 次
Mach2.0: 联机对战 Metal Sonic 杯胜利一次



tails
Default: 初期就有
Ace Pilot: 累计飞行 3 分钟
Captain: 奖杯模式 tails 杯通关
Tiger: 故事模式外战胜 Metal Sonic 20 次
Zebra: 联机对战 tails 杯胜利一次



espio
Default: 初期就有
Race: 累计使用特技 20 次
Mummy: 故事模式外战胜 sliver 20 次
Knight: 联机对战 espio 杯胜利一次
Ninja: 奖杯模式 espio 杯通关



rouge
Default: 初期就有
Race: 故事模式外累计 500 金币
Stealth: 联机对战 rouge 杯胜利一次
Armor: 故事模式外战胜 knuckles 20 次
Raider: 奖杯模式 rouge 杯通关

流程攻略



第三个是查看自己游戏的进度和完成率的，第四个是查看自己收到的卡片！



游戏一共可以选 8 人，由 SONIC & TAILS、SHADOW & METAL SONIC、KNUCKLES & ROUGE 和 SLIVER & ESPIO 四队组成（完成率分开算的，不爽 =v=），个人推荐用 SILVER 队，SILVER 具有减缓敌人速度及让敌人倒跑的能力（相当无耻，帮他比赛过你就知道了）



地图是根据自己的完成地图数来增加的，但是完成过的地图还可以继续挑战（每个人打的敌人顺序略有不同，任务也同样不同）；第一关的难度总体来说还算一般，对于自己的思维敏捷程度还没有作出太大的要求，只要仔细点即可过关（光说没用，所以还是看视频吧）



1-2 关就是对战，由于是第一个对战场景，所以难度还是偏低的（虽说录象里挂了一次），主要还是采取以静制动的方法，让他自己冲到你面前来，然后你一脚把他揣下去（以下无限重复，直到他挂..），时间把握准确的话成功率还是很高的

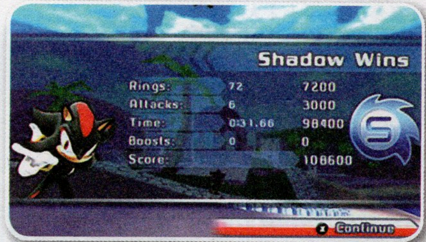
PS：不必盲目进攻，浪费时间罢了..

PS2：视频里的打发是我个人推荐打法，这样消灭快，对自己的伤害也比较小（挂了的那次就无视吧）



1-3 还是继续比赛赛跑，在地形方面比第一关强化了不少（第一次打输了好几次..），见近道抄就对了，滑翔翼也尽量把浮空滑翔时间延长到最大，超杀能量满了马上就放，一般来说都能过关了

PS：评价还是好差..，全部完成后再仔细研究了



1-4 就是 BOSS 的版面了，不愧为第一版，BOSS 果然够傻，一直往后退，然后过一定时间采取攻击（其攻击也就是我们的攻击之时），一般来说 1 分钟多点都好过了（只要不被跟你抢生意的那人踏两下的话一般来说都是 S）



难度略微提升，不抄近道的话经常会被对手反抄，小心一点吧（看到有提示按键的弹簧赶快按，一般来说都是近道！）

2-2 关了，又来到了对战关卡．个人建议尽量选择对战关就只需要普通打斗就能过关的角色，引爆炸弹、抢娃娃之类的实在还是太烦琐了，也比较费时间



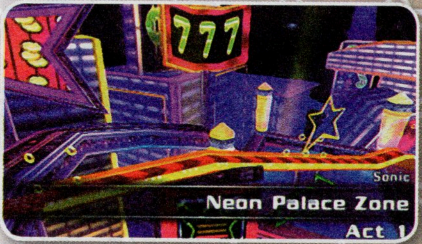
PS：sonic 和 shadow 威胁比较大，小心一点



2-3 的爬墙比较麻烦，要 ×+ ○一起按（尽量用搓的方法按），关卡中一共有四处，三处是在一起的，尽量小心一点



2-4 关，又是 BOSS 版面了，这次的 BOSS 必须要靠打掉上面的鸟掉落的爆弹才能造成伤害（鸟不用靠踩，只要近距离按○就可以了），对手如果放水的话那就好办了，不放水的话么，他只要靠近你就按○将其打飞（只不过打他越起劲，他打你也会越来越起劲+），6 次炸满即可过关了，加油！



赌场的几关版面都比较花..，所以要仔细注意一下．这关机关不少，熟悉一下路线是相当必要的．espio 和 sonic 在这关的优势相当大，推荐使用！

对战关再次出现了，由于地形的关系，要找到对手微微有点麻烦..，只不过路再这么绕，对手最后总





归是从最当中的那个管子中掉落，守在那里一下来就揣吧..

PS：管子中也好打人的，可以利用下



这关不少地方和3-1差不多的，所以就不重点介绍了.离终点不远有个地方冲的太快肯定会摔死，注意一下



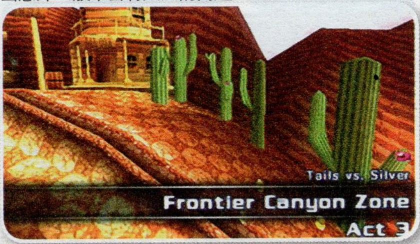
BOSS关，此BOSS普通状态下一直是扔钱罐下来为主，每扔一至二圈就会降落一次或者使用龙卷风攻击一次（降落好办，打昏＝对手赶紧上去踩；如果是龙卷风的话就要边逃边等下次机会了..），踩中他四到五次后就会进去暴走状态，没有任何规律可言..，可能会刮5!6次龙卷风也不下来一次，小心为妙了..

难度并不是很高，道路都比较平坦，机关也不多，两个大拐弯相当的美！

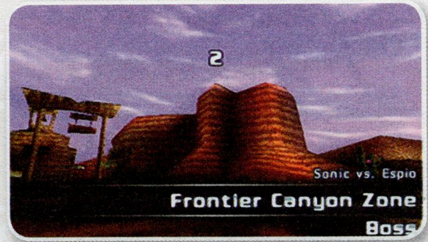




多数人都是比赛吃金币，到最后下方的金币在谁一方谁就胜利；金币比较多的地方大都在最左边和最右边，当中的也不少！；胜利条件还是挺宽松的，不出意外一般不会有太大的问题

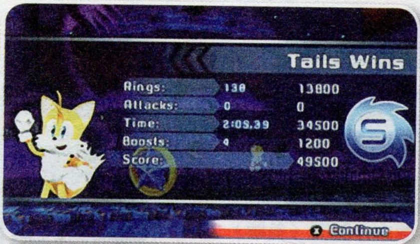


铁轨那里需要狂按○，略微吃力点..；别的也没有什么难点了..



只有在其头额上闪红光的时候攻击才有效（而且要依靠平台..）；初期只会使用地面比较小的冲击波，速度比较慢，所以很好躲；中期会多了一招狂风攻击，无攻击力，但是无法靠近它了；后期多了个扔炸弹的招数（跑动中也会使用，麻烦..），这个么只有算好时间跳了（或者成心跑的比对手慢，让他挨这招好了

熟悉路线是相当重要的了，近路和机关都是相当多的，好好利用是关键；道具拿到就赶紧扔掉吧，反



正这关的大金币相当多..

PS:这关好像就sonic队需要比赛还是和自己比)，其余人都记时赛..



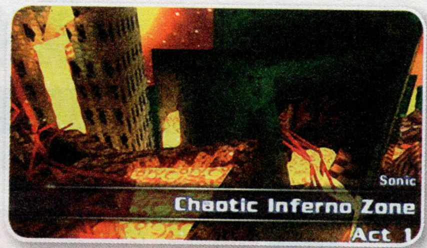
对战关，这关地形对我们很有利(只要站在起始点上面一层等电脑傻呼呼冲过来就行了，如果每次揣的距离够远的话可以活活虐死他，没踢太远的话就换一地方继续等他傻呼呼冲上来..)



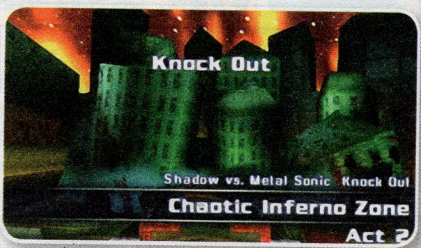
比起第一关多了个机关，需要上下图标相一致才会打开，这里比较麻烦一点，其余的机关大多和5-1相同



这个BOSS实在是傻到可以了..除了用撞人以外没有其他的招了；要攻击他也很方便，主要将灯打开照到它后就会现真身了..



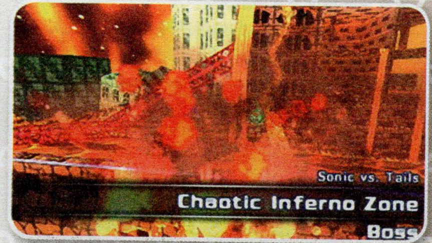
最后的地方都是悬崖，小心不要一味追赶速度而掉下去了..



只有shadow队才需要打的关卡，不难，而且有时候电脑还会傻呼呼的自己摔死！，找个好点的位置蹂虐他吧！



比起6-1多了几个需要火箭才能上去的地方！(火箭每次只能一个人乘，有两个火箭的地方可以耍赖！)，乘火箭的感觉真美！



终于来到最后一关了！刚上来时没有站立的地方，火龙只会在后面不断的放火球，掌握好时间利用跳跃躲掉即可一定时间后会冲过来，这时候会有按键提示，按对攻击到它后它就会降落，然后我们在它的身上战斗！这时候它只会采用吐火攻击，每攻击三次头部后即会将头砸在地上，这时候攻击其头部一次才算一趟；不断重复以上动作，加油解决吧！

侠盗猎魔2

中文名：侠盗猎魔2	ISO容量：1210MB	
原名：Manhunt 2		
评分 7.8	厂商：Rockstar London	游戏类型：ACT
	发行日期：2007.10.29	版本：英文（美版）
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.rockstargames.com/manhunt2/	

游戏简介：

以发行《侠盗猎车》（Grand Theft Auto）系列而闻名世界的美国游戏发行商 Rockstar Games 日前宣布，旗下著名的血腥暴力游戏《侠盗猎魔 2》（Manhunt 2）将会在 PS2、PSP 和 Wii 等三个平台上推出。这次位于英国伦敦的 Rockstar London 工作室将进行 PS2 以及 PSP 版的开发工作，而 Wii 版则由加拿大多伦多 Rockstar Toronto 工作室负责开发，游戏预计将在 2007 年夏季在北美发售。

自系列首作《Manhunt》发售以来，引起各国很大的争议，在新西兰等国家都被禁止发行。在新作《ManHunt 2》中，游戏更是将赤裸裸的暴力和血腥发挥的淋漓尽致，主人公 James Earl Cash 被判处死刑后并没有被真正行刑，而是被 Lionel Starkweather 所救，而其代价则是到充斥着杀人狂的 Carcer City 完成某些任务，而这一切都是 Lionel 的圈套，其真正目的是把他们当作杀戮电影的实拍对象。游戏中的杀戮方式都是极为直接和残忍，用棍子敲碎敌人的脑袋只能说是小菜一碟，同时游戏在画面和视角上也进行了相应的处理，使得真实感倍增。RockStar 表示游戏将在故事以及系统等方面做出较大的飞跃。本作的官方网站也已经开通，并公布一段充满疑团的游戏视频，但没有透漏更多的细节。

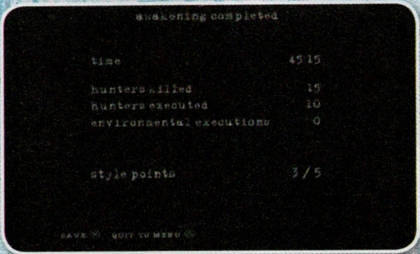
因为 PSP 版与 PS2 基本相同，这里我们借用 PS2 版的攻略。

本作的操作与前作基本相同，只改了个别操作，玩过前作的朋友应该能很快上手。由于不能用右摇杆自由调整视角，初次接触本作可能会有些不适应。

系统

潜入是本作的关键词，大部分时间玩家都要在敌人未发觉的情况下攻击敌人。

阴影：在黑暗的地方如墙角躲避的话，敌人在普通状态下不会看到玩家，特征是血槽由白色变成蓝色。



地图：左下角的地图可以大致知道敌人的方向和状态，箭头的指向表示敌人的面朝方向，颜色代表敌人状态，黄色为普通状态，橙色为警戒状态，红色为发现状态。

敌人是橙色的话，即使在阴影处也有被发现的危险，被发现的话会出现按键提示，正确输入才可保证不被敌人发现。敌人发现后会变成红色状态，这时候只有逃出敌人视野躲在阴影处才可恢复。

视角：很多玩家初次上手此游戏都会抱怨视角的不佳，其实按照制作人的话这么做的目的是为了限制玩家的视野，从而产生压迫感……

本作的左摇杆同时负责旋转视点与移动，初上手会有些不适应。利用方向键的探头观察是很重要的操作，这样就可以既不暴露自己又可以观察敌人的动向，平时可以善加利用。

处决：游戏的精髓，也是引发争议的根源。当在敌人未发现的情况下从背后接近敌人锁定敌人，准心会变成白色，这时候就可以使用处决，随着一段动画后任何敌人一击必杀，如果按住攻击键不放的话，准星分别会变成黄色与红色，这时候还可以使用二级三级的处决。其处决过程根据武器与级别均不相同，本作对杀人过程的描绘实在令人发指，可以说本作的暴力程度决定了它并不适合所有人群。

另外在场景中有骷髅标志的使用处决的话，就会使出更加暴力的环境处决，这也是获得高评价必备的，所以发现有环境处决点就不要放过。

心得：由于游戏鼓励玩家采取暗杀，所以尽量避



免和敌人正面冲突是关键。首先要了解区域内的敌人数量与移动路线，再找到合适的躲避点。还可以在贴墙时敲墙把敌人引过来，或是利用投掷物品也可以。对于战斗能避免则尽量避免。

武器：

一次性：针筒 玻璃刀 钢笔 塑料袋 钢索

装备1：铁钩 电锯 钳子 警棍 镰刀 锯

装备2：铁锹 木棒 斧子 电棒 铁锤 剪刀

投掷：板砖 人头 易拉罐 酒瓶

枪械：手枪 火焰枪 霰弹枪 冲锋枪 步枪 狙击枪 弓弩

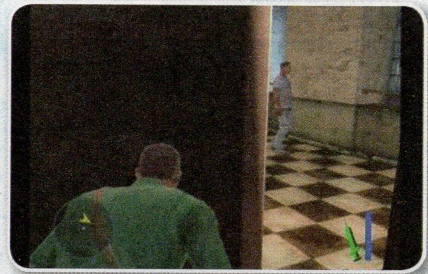
隐藏要素：将全部关卡完成后仍有一关未解锁，目前此解锁的方法还不清楚。过关后的评价，不知道隐藏关卡是否和评价有关。



流程 1

AWAKENING

从监狱出来后，利用阴影躲过其他犯人的视线，向前走拿到针筒并碰到第一个敌人，这里可以很轻松的使用三级处决，出去后突然窜出一个敌人，没办法只好开打，干掉他后从左侧房间拿到血瓶和针筒。前方的屋内有个敌人，到旁边的阴影处敲墙把他引出来，趁它转身后处决他，进屋按下按钮大门会打开，不要急着出去等殴打的敌人结束后在出去，按下按钮坐电梯上去。向前走躲在墙角，等来回走动的敌人转身走远再到前方阴影处躲避，等他再度反身离开处决他，从旁边的屋内拿到针筒继续向前走，到拐角处等敌人走远再过去打开门。出去后拐角处又有一名来回走动的敌人，同样先到旁边的黑暗房间躲避，等他转身后再处决他。下楼后看见很多房间，最右边的敌人不必理会，这时突然出现敌人，马上向回跑到二楼黑暗处，他会过来查看，等他转身处决他，下楼把所有的房间门都关上，前方的大门就会打开，其中一个屋内有小刀，出去后进门处决掉旁边小屋的敌人，再处决从楼梯上下来的敌人，上楼，到一间关押犯人的门前，进去利用二级或三级处决干掉敌人，从旁边的窗户跳到垃圾车旁边，等两个敌人分散开来分别处决掉。将敌人的尸体放在黑暗处后到蓝色目标地点本关结束。

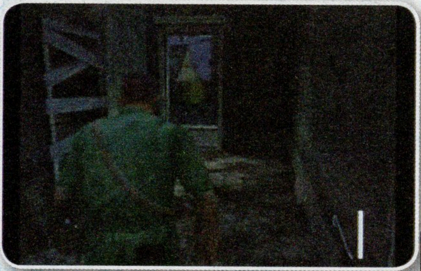


GHOSTS

出来后先到对面拿到塑料袋，处决来回走动的敌人，先前走不远剧情提示拐角处有一个敌人，马上翻过旁边的矮墙，走到如图掩体处，这里可以尝试利用环境杀人，标志是地图上的骷髅图标，从旁边的垃圾箱上去翻过墙，到一栋屋子前。利用铁钩撬开门，进入后发生剧情，之后要求找木箱里的物品，之后就逐间搜索，比较容易遗漏的地方如图所示。



找到后敌人出现，两个分别会在地下室和二层移动。逐一分别处决，到二层窗户外会跳进一个人，向回跑消除他的警戒状态，处决后从他跳进的船户出去，进旁边的船户可以找到些物品，这时楼下会出现敌人，从高处可直接三级处决，之后本关结束。



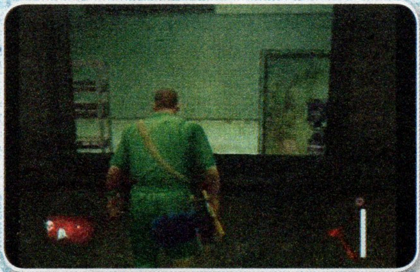
流程2

SEXUAL DEVIANTS

用板砖砸开玻璃，进入后利用环境处决正在小便的敌人，接下来在的舞厅中有三个敌人，这里稍有些难度，首先在如图处躲避，会有两个敌人来回走动，等一个走了再处决另一个，之后躲避敌人目光进入屋内，在如图处等敌人过来处决，剩下的一个敌人要在他低头的时候迅速到其身后再消灭。



之后把他的尸体搬到机关处压住机关打开门进入。用三级处决干掉门口的敌人，进入另一大厅，这里分为两层，上层有两个敌人，下层有一个，在下层敌人往右走的时候从门口左侧阴影到旁边小屋翻过柜台到如图阴影处，处决这个敌人，被其他敌人发现也没有关系，敌人只会进入警戒状态。上到二层处决这里的敌人，从旁边拿到斧子，解决另一边的敌人拿到人头，回到舞台中央无法打开的门，装备人头按O门就会打开，等里面的敌人转身后开门把人头扔过去，趁他查看的时候上去处决他。下楼在角落等巡查的人离开处决他，有玻璃的房间会突然窜出人，可以跑到阴暗处在处决他，还有一个房间的敌人需要打开开关等他到门口时干掉他。出门到另一边有三个房间的区域，这三个房间都可以用环境处决，先处决最右面开着门的房间，打碎这里的房间玻璃到旁边房间的同样位置，按下开关可打开这里的门，返回到门口环境处决屋内的敌人，这个房间的左侧墙壁其实是个暗门，从暗门进入最后的房间处决这个敌人，进入打开的门本关结束。



RED LIGHT

一开始向左方走，到黑暗处拿到针筒，直走拿到铁锹，这里的两个人不会攻击你。到一辆车旁边会出现两个敌人，躲在暗处处决掉拿到钳子，装备钳子打开前方的铁丝网，快接近门口时会出现两个敌人，马上回到场地中央的阴影处，等一会其中一个敌人会离开，利用投掷物品把敌人吸引到井盖附近进行环境处决。向前走到门口正对的阴影处，等另一个敌人出来后处决。进入从楼梯到下层，这里有两个敌人，可以在楼梯口的黑暗角落把敌人引出来逐个消灭，上到楼顶跑出的人可以无视，到阳台发现下面有两个警察在打人，等一会他们会分散开，直接跳下三级处决一个，另一个利用旁边的井盖环境处决。旁边的两个人要趁他们彼此相遇之后在行动，这样就留给你大量的时间来分别处决，处决后到旁边的成人音像店，从右方侧门进入，将屋内脸朝侧门的敌人吸引到旁边的盘架后干掉，剩下的一个可以从旁边黑暗处绕到其后面轻松三级处决，进入屋内上楼，这里突然会上来敌人，逃离其警戒区域后在伺机处决他，之后返回楼上，到楼梯处突遇敌人射击，一直向上跑跳入一间物子到目标地点本关结束。



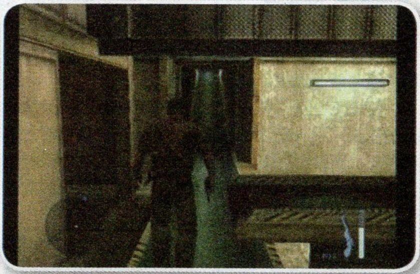
流程3

BEST FRIENDS

一上来就被直升机追击，冲到楼顶一直跟着目标走，到楼顶后敌人出现，由于这时没有武器，所以要利用环境处决，打开面前的电源，从旁边墙上翻过在阴影处等待，等敌人过来后就可以环境处决，利用环境处决所有敌人后发生剧情。会有持枪的敌人出来，利用环境处决他拿到手枪，进入仓库目标会跑，干掉这里的一个敌人后向左走，目标会上楼，过去后发现门无法打开，只能从左侧走。这里有两个看守，把一个引过来，趁他回身用手枪处决他，另一个敌人会看见并呕吐，抓紧时间过去处决他。向前走不远又会碰到大量敌人，先干掉过道里的敌人，等敌人查看后处决，敌人会一一过来查看，可逐一处决。全灭后进入后门，进门后会出现敌人，没办法掏出枪火拼吧，干掉这两个敌人后进屋还有一个敌人要消灭。之后把敌人尸体放在传送带上，在按下按钮，通路就会打开。

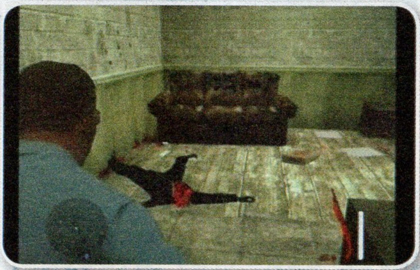
到尽头找到目标干掉他拿到火焰弹枪，火焰弹

威力很大，命中敌人可一击必杀。原路返回消灭沿途的敌人，到目标地点本关结束。



SAFE HOUSE

与之前关卡不同，一开始变成了枪战火拼，这里就不用考虑处决敌人了，一路战斗到电影院，消灭所有人后出门本关结束。



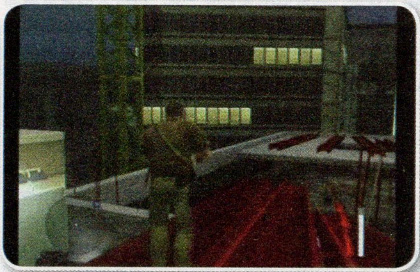
THE MONEY POT

进入房间利用环境处决这个人，先前行把拐角的灯打坏，等人过来查看后用环境处决。上楼先进101房间处决在钉墙的人拿到铁锤，在进入102房间，从窗口跳出，到走廊尽头等发出声响后在打碎玻璃进入，里面可拿到钳子，返回进入103房间，用钳子拉开铁丝网爬进通风管道，出口附近会有一个敌人来回走动，等他向右走后出去处决他，这时楼梯会上来人查看，躲在角落阴暗处等他转身马上过去处决他，下楼按下开关打开门，这时敌人会突然冲出来，可以跑到黑暗处等待敌人警戒时间过去，在一一处决。进入尽头的房间，从窗口看到外面有很多敌人，在窗口等敌人过来一一消灭，之后穿过花园进入房间，解决这里的敌人到尽头的房间。打碎镜子到里面的房间，爬进管道消灭敌人一直到楼顶，本关结束。

流程 4

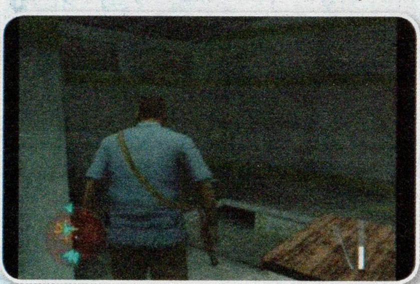
ASSASSINATION

马上离开窗口否则会收到直升机的攻击，到门外打灭灯把敌人吸引过来消灭。到走廊在狙杀大厅中的杂兵。进入大厅乘电梯向上走一层一层清理，到第三层要注意后面会有狙击手，马上进屋消灭屋内的敌人，利用屋内的掩体作掩护消灭狙击手。到对面的大楼消灭敌人从楼梯向上走，消灭这里的敌人后从后面的楼梯下去，进入正对的房间，打碎玻璃小心的顺着管道走，消灭敌人一直到如图处，随着红色钢筋下去，随着楼梯下行，一路向下到达下水道本关结束。

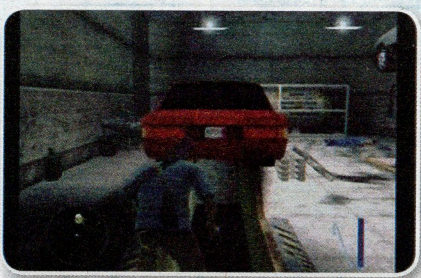


MOST WANTED

刚走不远就遭遇大量敌人，马上向前跑跳进前方房间，从桌上拿到铁钩到房间内有木地板的地方使用铁钩到下层，到外面后先躲在右侧阴影处，等右边的一个敌人走到最右侧时处决他，并把他的尸体拉到阴影处，这会引来敌人查看，可以趁机在解决一个。这里要小心避过直升机的灯光，移动到黄色箱子旁边的阴影，再干掉这里的敌人，从前方通道绕过去，到尽头用钩子打开门，翻过墙。



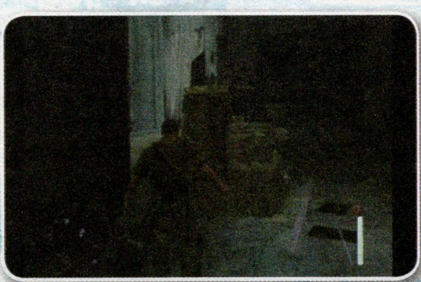
下到底层这里敌人较多，首先身后会有两个敌人追着你，如果有枪可以躲在阴影处干掉，追求处决的话，可以到如图的阴影处，等两个敌人分开后分别干掉，旁边还有一处环境暗杀点，可以把敌人吸引过来



后暗杀，把这里的敌人清理干净后到前方转动开关打开大门，消灭里面的敌人后从墙边的洞钻出去。用枪处决这里的敌人后会把剩下的敌人引过来，可一一处决，穿过花园到二层打碎玻璃到另一边，这时会出现直升机，马上跳过没有栏杆的墙到另一边。再跳入坑中下管道。到管道尽头先等一会，等敌人的警戒解除再上去，利用这里的环境处决敌人，到门口会出现大量敌人，全干掉后到门口本关结束。

RITUAL CLEANSING

一上来先到绿色地点拿到汽油筒，它的用法与其他武器不同，首先要选择一个地点，按攻击键把油撒在路上，这样就形成了一个环境处决，注意要想处决之前必须把油桶放下。处决掉在汽车旁来回走动的敌人，再处决前方走动的敌人到一间有警察的屋子前，用汽油点燃报纸，之后马上躲在旁边的暗处，把警察引出来后处决他，进屋按下开门打开外面的门。进入后利用车箱做掩体干掉这里的警察，从窗口跳入。



这里的油桶先不必拿，从卡车上翻到对面先进右面的屋子，干掉这里的警察利用箱子上到有很多文件的屋子的屋顶，跳进去拿到铁钩，返回进入左面的房间，干掉警察用铁钩打开门，拿油桶回去点燃报纸，这时大量敌人会出现，利用地形逐一处决敌人后从敌人进来的门后区域找到油桶，到蓝色目标地点烧掉文件本关结束。

流程5

ORIGINS

利用垃圾桶上到屋顶，扔板砖把敌人引出来后解决他，进入屋子到达大厅，利用柱子的阴影处决这里的敌人，其中一个敌人身上有铁钩一定要拿到，从大厅一楼的门往里走下楼梯到如图处，用铁钩拉开盖子爬进去。



进入后到有环境处决的房间，先干掉穿蓝衣服的敌人，再把绿衣服的敌人引到环境处决点旁边干掉，拣他的锯砍下他的头，利用他的头打开密码视网膜门，进入后发生剧情，干掉门口的敌人，一直往里走到一个放映厅，到台上发生剧情，进到后面的房间上楼听到广播主角会晕倒。

醒来后等敌人转身后利用环境处决他，再处决旁边的医生，进入有红点的房间，尽快把红色目标的电视打坏，否则会直接 GAME OVER，打坏三个目标地点后下楼，回到放映厅会遇到医生，先把旁边的敌人干掉捡起，再射击医生本关结束。



BROADCAST INTERRUPTE

本关注意一开始就要收集枪械。一上来就出现很多敌人，马上跑到外面捡到砖头躲在如图处。等敌人警戒状态解除后用砖头把敌人引到环境处决点，处决掉后敌人会上来查看，可以一一解决。之后从楼梯上去，处决掉这里的敌人，接下来就是枪战时间了，敌人数量不少，清理一个地区后用铁钩打开门，一直冲到停车场消灭所有敌人后本关结束。



ALTERED STATE

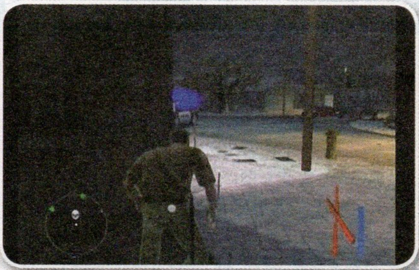
先解决院子里的敌人，可以从敌人身上得到弓弩，其与狙击枪类似。从如图处过桥到房间中拿到铁钩，这里会受到敌人包围，利用弓弩狙杀。到目标地点用铁钩拉开井盖穿到另一边。

消灭这里的敌人后用弩把草堆射下来垫脚，进入房间清理这里的敌人后从窗户跳下。接下来只要一路杀敌即可，最后到达目标地点打开门本关结束。



DOMESTIC DISTURBANC

先沿着黑暗向前走到有一个拿手电巡逻的警察附近，用物品把他吸引到远处，然后到垃圾筒附近拿到塑料袋，爬上房空中处决左侧的警察，拿到警棍后在返回解决那个拿手电的警察。把警车附近的一个警察吸引过来干掉，之后进入旁边有绿色目标地点的房间拿到剪刀，绕到如图处把这里的警察利用环境处决。



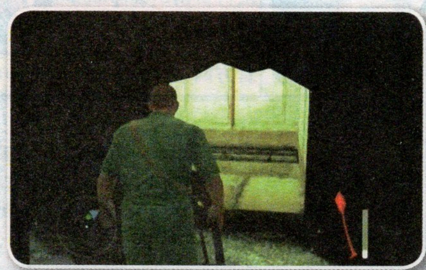
到下个绿色地点拿到钳子，之后一直贴左侧黑暗处走，小心房间里的警卫到达铁丝网处，用钳子拉开网钻进去，这时会出现特警和直升机的攻击，马上朝目标地点跑，途中只要看见绿色垃圾箱均可以翻过，一直到如图处等待一会。

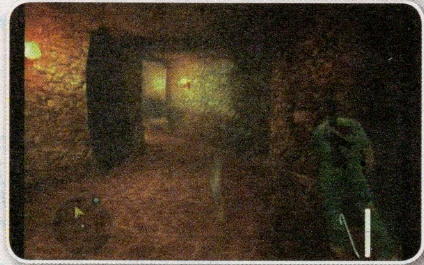


等特警变回普通状态并散开后再引过来一个个解决。拿到其身上的霰弹枪后就轻松多了，一直冲到游泳池附近，消灭这里的敌人后利用绿色垃圾箱翻过去本关结束。

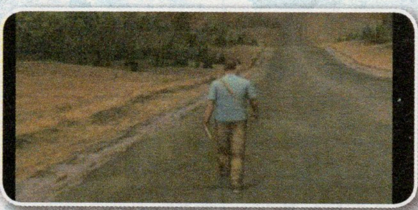
CEMETERY

先注意不要让敌人发现，搜索一下四周找到针筒，再用三级处决干掉他拿到铁钩，打开锁进入屋内，躲在墙角处决一个敌人，等另一个敌人走远到他旁边拐角处等待，等他过来后出来处决他。不要着急出去，把外面的敌人引进来逐个消灭。到达目标地点发生剧情，干掉医生和一个敌人，到如图处用铁钩打开板子下去。





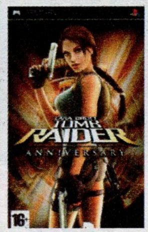
下去后躲在阴影处，等敌人走过来处决，处决掉拿枪的敌人捡到枪后就可以打开杀戒了，全消灭敌人后大门会打开，上去之后发生剧情，要求把尸体搬入坟墓，这里的敌人是无限出的，不必和他们纠缠，首先从旁边的矮墙跳入院内，利用铁钩打开门，再出去到绿点搬动尸体，把尸体搬到蓝色目标地点后本关结束，游戏也至此告一段落，不过还有一个隐藏关等待着大家……



古墓丽影10周年纪念版

中文名：古墓丽影10周年纪念版	ISO容量：1200MB
原名：Lara Croft- Tomb Raider : Anniversary	
厂商：Crystal Dynamics	游戏类型：ACT
发行日期：2007.08.08	版本：英文（美版）
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：http://www.eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=158	

评分 8.8



游戏简介：

1996 年，第三人称追尾视角动作冒险游戏《古墓丽影》诞生，累计销量超过 700 万份，成为一代经典，至今已经延续十年，登陆多个平台。纪念性质的《古墓丽影：周年纪念》采用了增强版的“古墓丽影：传奇”引擎，将利用新的技术重新讲述劳拉·克劳馥最初的冒险故事，即寻找远古神器“Scion”，但难题更多，真实物理特性也会一一展现。

操作指南

【基础操作】

↑	精确瞄准
↓	使用道具
←	使用抓钩
→	武器切换
□	射击
△	快速切正视角\调查
○	蹲下\取消
×	跳跃\确定
摇杆 + △	自由调整视角
摇杆 + ○	快速翻滚
L	视角向左转
R	视角向右转
L + R	举枪
L + R + △	装载子弹
SELECT	查看道具
START	开启菜单

菜单选项：

Play Game 开始游戏

Play Croft Manor 进行 Croft 庄园游戏模式

Options 游戏设置

Rewards 查看奖励

Change Profile 存档变更

【跳跃与攀爬要领】

古墓丽影游戏的精髓末过于跳跃和攀爬了。关于跳跃的技巧：除了普通的跳跃之外，配合摇杆有节奏地按 O 键可以做出连续空翻动作；按○键向前翻滚的一刹那按 X 可以做出大跳跃。 关于攀爬的技巧：游戏中劳拉会遇到各种各样可以攀爬的地方，诸如岩壁、铁杆等。看准场景中它们的位置跳过去即可自动抓住并通过它们来越过各种各样的障碍。按 × 键是向上攀，○键是松手放下。

另外补充一下在水中的操作：在水面时按口键可以做出自由泳的动作加快前进速度；在水下时按 × 键是上浮，○键是下潜，口键加速。

【抓钩的妙用】

抓钩也是劳拉在游戏中使用频繁的装备之一，钩绳则是抓钩的一部分。 抓钩除了可以用来拉动场景内的物体外，还可以配合场景内的吊环来越过障碍。使用方法：当画面中出现” ×” 图标提示时，先跳起再按下 × 键就可以放出钩绳钩住吊环；这时上下推动摇杆来荡起绳子，从而到达目的地；攀在绳子上时按住口键再上下推动摇杆可以调整劳拉在绳子上的位置。熟练掌握这些技巧可以使游戏进行的更加顺利。

【隐藏宝物】

游戏中的隐藏宝物分为 2 种 ------ 艺术品和圣物，它们在每一章节内的场景均可获得。通过寻找到这些宝物从而开启游戏菜单中的” Rewards”。 Rewards 中

包含有游戏过场动画欣赏、游戏原画、游戏人物资料、隐藏服饰、圣物一览、音乐欣赏和制作人员等。全部拿到这些宝物需要付出很大的代价，这也正是游戏最引人注目的地方同时也是游戏的难点所在。宝物的取得方法我在攻略中用红字做了标示，一目了然。

【子弹时间】

古墓丽影战斗系统的一大特色。在对付激怒的敌人或 Boss 时，当它们冲过来的一刹那画面会出现慢镜头，此时迅速推动摇杆 + ○键就能成功发动子弹时间。发动的过程要注意目标身上的准心，当两准心重合时准确按下□键就会给予敌人一击必杀（前提是不能被敌人打倒），而在和 Boss 对战时只有在子弹时间内击中它们才能减少它的 HP。

【武器一览】



【补给物品】



详细图文攻略

第一章：Peur--- 秘鲁



1.Mountain Caves（山洞）

受到一位名叫纳特拉女士的邀请，劳拉前往美洲秘鲁的一座印加古城遗迹中寻找一件非常珍贵的宝物。传说这件宝物是亚特兰蒂斯三神器中的一部分。在通过遗迹中的众多机关陷阱的考验后，劳拉终于将宝物找到了！然而，不可思议的事情随之发生……

劳拉由一位老者带领向雪山顶进发，不料老者刚爬上山顶绳梯却突然崩断。看来劳拉只有靠自己攀上墙壁来打开大门。正好利用这个机会熟悉下游戏的操作吧。

爬上山顶后和老者对话，按照他的提示跳上左边的墙壁，先从左边跳上高台，途中利用抓钩荡到右边的高台上。在大门正上方开启机关（按三角键）。大门虽被打开，然而却从里面窜出几匹恶狼，可怜的老者被活活咬死。。。劳拉成功地以讯雷不及掩耳盗铃之势将狼崽子们放倒，进入洞穴。

躲过刚一进门的箭阵（利用蹲下和跳跃），劳拉走上断桥。这里大家需要注意，在通过第二个断桥处，转身会看到可以攀越的墙壁，顺着路线一直向上攀，即可拿到第1件艺术品。如图





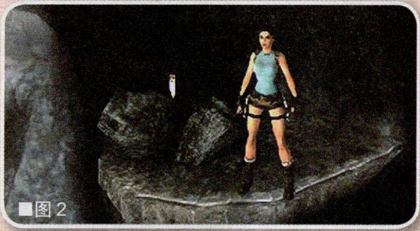
从这里转身跳上石壁，顺路一直往上爬 此处需要利用爬上岩壁继续向前，进入洞穴深处。途中遇到2只蝙蝠，瞄准后连按方块键即可轻松消灭。走左边，有一回复药包拿。至斜坡处，先不要急着下滑。这里利用正前方的吊环（图1） 攀到对面的岩壁（当抓钩钩住吊环后，按方块+摇杆上下调整劳拉在钩绳上的位置），继续攀爬，找到第2件艺术品。（图2）

从斜坡处下滑，打开石门的开关，进入后继续前行。正当劳拉肆无忌惮地冲上吊桥时，桥却突然从中间断裂（难道是劳拉该减肥了？），索性自己没摔坏，紧接着又是2匹恶狼冲了上来；老方法放翻后，顺着刚才断桥垂下的木版爬上去。拐个弯通过第2座吊桥

（还好这个结实，没断）。过桥后会发现一根绳子，顺着绳子慢慢滑下。刚落下还未站稳，只听"嗷"的一声大嚎，一只熊瞎子不知道从哪撞了出来。劳拉奋力抵抗（这里有一处小平台，大家可以站在上面开枪朝下射击，而可怜的熊瞎子只能乖乖地看着劳拉把自己蹂躏。干掉熊瞎子，顺路找到一石门，拉下机关进入后得到第3件艺术品。（图3）

回到绳子处，向前荡来到有几根柱子的地方。左边最里面一根柱子后有个药包。往里走，来到一个需要启动机关才能打开的大石门。这里要注意的是：两侧的石墩在拉下过一段时间后都会恢复原状，所以要抓紧时间。先从左边上，拉下石墩后再立刻回去拉右边的石墩。两边拉下后，回到大门口踩下机关，大门打开。　别急着进，这里有宝贝，拿完了再进去。方法：跳到右边石墩处有个一碰就转动的杆子，在劳拉抓住杆子时迅速按下叉键跳跃至对面的岩壁图4（按晚了杆子就会转动），再小心攀过三根杆子后即可拿到圣物1。（图5）


■图 1


■图 2


■图 3

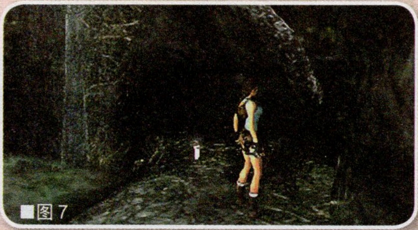
2.City of Vilcabamba（比尔卡班巴城）

进入城门，解决熊瞎子后，来到一片断裂地带。看到2根木桩，从第一根木桩落到一坑内，趴上墙壁反身跳到第二根木桩上。从木桩跳上平台一直前行进入比尔卡班巴城。向下走，又见一熊瞎子…。在木屋边发现一处需要钥匙才能打开的机关。先不管它，跳


■图 4


■图 5


■图 6


■图 7

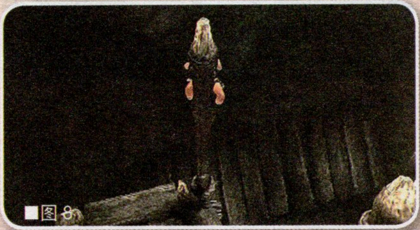
入水池中，在尽头打开头顶上仓盖的开关（这里大家要把握好氧气的消耗程度）。浮上水面，发现自己在一石屋中。这间正好是刚才不能进入的石屋，劳拉深吸了一口气！向前走经过一断桥（咋又是断桥），用手枪打掉门锁，先将铁笼拖出，（铁笼内的东西不看不知道，一看吓一跳）进入室内拿到钥匙（Village Key），在另一边还有药包可拿；之后再将铁笼推出石屋至屋外柱子下方（图6）。爬上柱子，跳上屋顶，利用抓钩荡在对面的石壁上，之后不停地按路线跳，最后来到一瀑布旁拿到第4件艺术品（图7）。

拿完宝物后顺着瀑布水流方向跳下水池。回到刚才需要钥匙的地方，使用Village Key打开木门。印入眼帘的是一座宏伟的广场。由于大门紧闭，劳拉需要开动机关才能进入。分别进入左右两边的通道，在里面拉动机关，大门便会打开。这里注意左边通道内有一处需要从崖壁反身跳到一平台上，当劳拉刚一抓

住平台时，迅速连打三角键，否则就会掉下去而前功尽弃。 随着背景音乐的响起，大门渐渐打开，一阵寒气从门内喷出，劳拉不禁打了个寒颤。进入大门一直往里走，这里需要利用斜坡下滑力并跳起抓住对面的杆子（若不慎掉入坑内也没关系，因为角落里有一铁笼，将铁笼推至墙边跳上笼子重新爬上来可继续刚才的地方跳。坑内地上正好有盒子弹也顺便拿了吧）。从杆子跳上平台，对面有一根不算很粗的木桩。劳拉需要从平台跳到木桩顶端（若踩在木桩上身体失去平衡时迅速按三角键即可保持平衡）。继续向前，通过攀越，到达另一平台。在扒上平台之前要留意头顶上射出的箭，算好时间再上来。不要等刚一爬上去就被乱箭狂射那就太没面子了。。。。。。 最后跳过一个木桩本小节结束。

3.The Lost Valley（失落的山谷）

马不停蹄的劳拉忽然眼前一亮：巨大的瀑布伴着震耳欲聋的水流声响，木梯，齿轮，绿草一切被劳拉尽收眼底，多么和谐的一幅景象啊！可是色狼偏偏要来搅和这和谐的气氛，难道是垂涎劳拉的美色？-_,- 解决之后，先跳入瀑布下的水潭，游过通道后在尽头找到一只药包。接下来开始做正事了（本关任务）：劳拉需要将瀑布上方的水闸放下来截断巨大水流，从而可以进入瀑布后面的古墓。这里需要找到3枚齿轮，并且分别装到3个不同位置后才能启动水闸切断水流。三枚不算太多，我们来从第一枚开始找吧。先从水潭左边跳上石台拿到第一枚齿轮（这个太容易找了）；然后顺着石台一直向上攀爬来到瀑布顶端，跳过湍急的水流之后用手枪打断头顶吊着木板的绳子，这时便会出现一个可以通行的杆子。过大桥，顺利找到第二枚齿轮。OK还剩下最后一枚了，不急不急。劳拉跳入瀑布，利用水流将自己带到刚才的水潭处。这时走右边的木梯爬到大齿轮旁，将第一枚齿轮装入之后启动旁边的开关，这时大齿轮开始转动。跳到转动着的齿轮的木杆上，翻跃到对面将第二枚齿轮也装上并拉动开关，又一组新的巨大齿轮开始工作了。继续往右爬到墙上到一断桥，从断桥跳到斜对面的墙上，再利用钩绳来到对面的墙。下来到另一半的断桥，沿着断桥进入洞穴。有处很窄，劳拉需要蹲下慢慢前进。刚站直了身体，又有一头熊瞎子从远处冲了过来。看看附近有啥有利地形没，嘀！又一块大石头，赶紧跳上去吧。抄起双枪对它猛K，可怜的熊瞎子再一次被屈死。


■图 8


■图 9

消灭熊瞎子后不要急着走。先从刚才K熊的石台处一直向上攀越石壁，爬到最高处的木桩。（图8）然后跳到下面一排木版上，刚落到木板的同时迅速反身跳扒在石壁上，之后再从石壁反身跳进入岩洞内拿到第5件艺术品。（图9）

拿完艺术品，再回到刚才木桩处爬到最顶端，反身跳到石壁上经过调整再反跳到身后木桩顶端（失去平衡时不要忘记按三角键），从几个木桩顶端跳过后，来到对面岩洞中。（图10） 在岩洞的小路中直行来到一深谷，路边有子弹可以拿。前面的几个地方需注意的是要把握好斜坡跳跃的时机，如何利用斜坡滑力准确有力地攀上对面石壁。如果失误了不要烦躁继续再来，熟能生巧么！无非也就是多听几遍劳拉摔下山崖那动人的惨叫声＋

继续顺着通路向前走，忽然眼前一片豁然开朗！劳拉定睛一瞧原来是片原始森林，饿、无需多虑又是不速之客的降临，只是这次偷袭的对象换成了速龙而不像是恶狼那样easy的小菜了，需要注意速龙的速度很快，劳拉在攻击中要看准时机按圆圈键翻滚闪避。还好它的HP不是太高，经过一阵激烈的撕杀后6只速龙被KO。劳拉正想喘口气歇会，此时突然山摇地动，天地为之变色，飞禽走兽竞相奔走（到底是啥个情况），一头红速龙，突然被一股强大的力量甩到了岩石上，身体被震的粉碎。这时所谓的主角出现了，一头重量足有12吨的霸王龙呼啸而来，好象世间的一切都能被它踩在脚下似的。劳拉顷刻满头冷汗。。。然则MHP玩多了的我们可没劳拉那么紧张。先按照系统的提示来按键从而躲过霸王龙的首次攻击。接下来就该自己动手了，Boss战正式开始。注意普通攻击霸王龙不会造成HP的伤害，但会增加它的愤怒值（红色槽）。相反如果中途停下来不冲它射击，愤怒值便会慢慢减少。先锁定霸王龙后，不断射击边撤边打（图11），边打边撤，待其愤怒值满了之后便可获得发动子弹时间的机会。发动后锁定霸王龙头部先不要射击，等待锁定的准星变红再给予攻击。成功的话，霸王龙会痛的撞到周围的石头上（图12）。如果撞到周围带刺的木头上，血费的更是惊人！所以最好提前站在带刺木头附近引诱它冲过来。反复几次攻击后，霸王龙终于体力不支，一头撞在墙上咽气了。顿时，墙被它撞出来个大洞，从而也出现了新的通路。进入后终于拿到了第三枚齿轮。跳入平台左边的水中，从水中的洞内潜水来到另一侧，一直走到断桥附近。这里跳过一个断桥后会来到图13的位置，先跳到图中标红圈

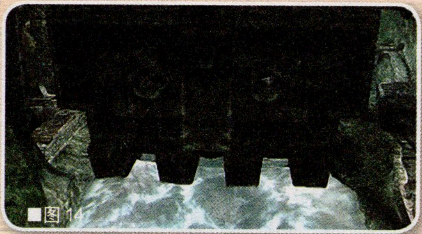

■图 10

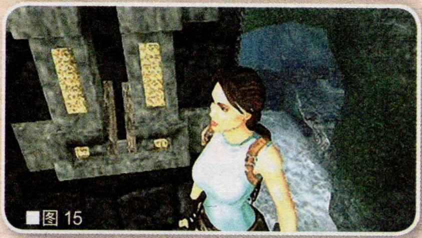

■图 11


■图 12


■图 13

的平台上。从平台落下就可以拿到第6件艺术品。(图16) 接下来进入到一路都是雾气的小道，走至尽头处发觉又回到了刚才的山谷中。该是第三个齿轮派上用场的时候了！返回水潭开始继续向上跳，在断桥边放上第三枚齿轮。伴随着轰隆隆的一阵巨响，水闸被关闭了(图14)，汹涌的洪水顷刻间被拦腰截断。随着水流的截断，瀑布后面的古墓大门渐渐显露出来。不要急着进去，这里还有一圣物可拿。来到拿第二枚齿轮的地点，跳上附近转动梯子的木杆上，攀过石壁来到一个小洞，走进去拉下尽头的机关，(图15) 这时水下的一个隐藏闸门开启。跳入水中，游进洞穴，找到圣物2。(图17) 大功告成，可以安心地进入瀑


■图 14


■图 15


■图 16


■图 17

布后面的石洞了，本小节结束。

4.Tomb of Qualopec（夸洛佩克古墓）

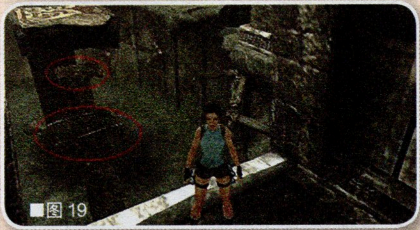
劳拉来到了充满玛雅文明的夸洛佩克古墓。进入大厅向前走刚要进入墓穴，突然一块巨石迎面砸了过来。幸好劳拉眼疾手快，掉头跑回门口躲开巨石。巨石将大厅的路上砸开了一个口子，与此同时通往主墓穴的路落下三道铁门拦住了去路。想办法开启这三道铁门吧。顺着刚才被巨石砸开的口跳下，发现2根木架子。其中一根由于有石块在上头压着推不动，那么只能先推动另一根了。观察周围环境确定木架需要移动的位置，然后将其推到左侧入口附近。从小石台跳上墙壁爬上来回到石板（小木箱子可以用来垫脚），这时便可跳到刚刚推好的木架上面，从而到达左侧入口处。这里先不要进入口，利用身旁的石壁，一路爬到墓穴顶部，抬头用手枪打烂绑住石像的绳子。石像

落下后会砸碎刚才压在木架上的石块，这下木架便可推动了。再利用墓穴顶部的吊环荡到对面的台子上，开动机关后第一道铁门被打开。现在进入最底部将另一木架移动，现在劳拉就可以随意进入左右两边的通道了。

先从左边通道内进入，一路攀爬墙壁并小心躲避箭阵（数量较多切忌操之过急）。来到通道的最内部，爬上顶端的木板，跳到有阳光射下来的地方，利用身体自重拉下机关（图18），第二道铁门开启。按原路返回大厅内，途中小心躲避钟摆斧。在大厅内利用两根木架，来到右边的通道（图19）。



■图 18



■图 19

进入通道后向前走看到两个木桩，攀住木桩后滑下去，在底部黑漆漆的地方找到了第7件艺术品。（图20）再爬上木桩向里走，不一会便发现了开启第三道铁门的机关。正当劳拉过去想拉动机关时，地面突然间塌裂。。。　劳拉跌入一片废墟中，还未站稳两匹恶狼便扑了上来。还好不是什么厉害的家伙，三下五除二解决狼崽子们之后，劳拉开始寻找爬上去的途径。从墙里拽出铁笼子把它推到一墙壁前，利用铁笼子垫脚爬上墙壁，来到通道上部。这时先不要拉下右边的机关，反身跳到身后房顶垂下的柱子上（图21）。调整角度后，从柱子再反身跳到最高处的洞口，拿到第8件艺术品。（图22）　拿完之后就可以拉下机关了，这时第三道铁门徐徐开启。现在可以回到大厅了。返回大厅的途中有速龙偷袭，注意躲避。来到大厅内进入三道铁门开启的通道，进发生剧情（有个突然扑向劳拉的木乃伊让我着实吓了一大跳）。拿到神器后，剧情结束，此时伴随着急促紧张的音乐，古墓开始彻底大面积坍塌，劳拉赶紧跑向外面的洞口。刚出洞口爬上岸，发现有个彪型大汉已经在那里等着自己了。劳拉纳闷自己没这个亲戚啊，果然经过几句交谈后，大汉暴露出了自己的意图，原来是想夺走劳拉刚刚得到



■图 20



■图 21



■图 22



■图 23

的神器。刚找到的东西怎么会拱手相让呢，于是两人开始 PK（图23），大汉虽壮但怎么可能是辣妹的对手（剧情中按照提示按键）。几个回合后，大汉溃败，劳拉拾起地上的霰弹枪离开。　秘鲁的旅程至此结束。

劳拉得知自己在秘鲁得到的宝物（Scion）是迷失大陆亚特兰蒂斯统治者所守护的神器，由于亚特兰蒂斯的统治者共有三位，这就意味着司祭盘一共有三片。劳拉从纳特拉科技公司的电脑中得知了第二司祭盘的下落，其埋藏地点就在希腊圣方济各堂地下。

精彩过场





第二章：Greece--- 希腊

1. St.Francis Folly（圣方济各堂）



血色残阳下的圣方济各堂

乐此不疲的劳拉攀上了圣堂所在的悬崖，进入了大门。刚进门才往前走了几步就遭到两头野兽的袭击（没看清是啥野兽。。。）。 和消灭前面恶狼一样的老方法做掉之后，发生剧情。结束之后劳拉面对的是一个有八根金色柱子的区域。地面上有个机关需要重物压住才能将二层的门打开。不要犹豫，开始找重物吧。看看四周地上没有什么可以使用的东西，于是劳拉的视线转移到了那八根柱子上。由于每根柱子上都有不同位置的裂缝，所以劳拉可以利用裂缝攀上柱子。但如何才能跳到最高的柱子上呢？请按照下面的方法：

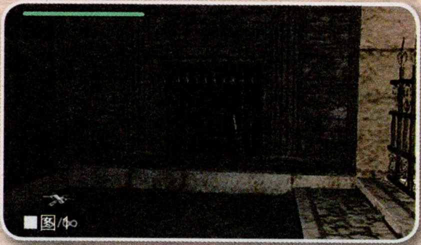
①②

③④

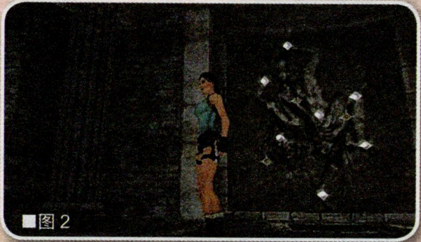
⑤⑥

⑦ ⑧ ←数字①-⑧分别代表8根柱子的位置，按照⑦→⑧→⑥→④→③的顺序攀越（⑥需要反身跳到④上）

爬到石柱顶部，调整方向跳到对面的平台上。走进去看到铁栅栏内有一艺术品，可惜铁栅栏暂时打不开无法拿到艺术品（图1），等下再来搞定这里。往前走，用抓钩钩住平台上方的吊环，劳拉这时可以踩着墙壁飞跃到对面。 进入一小通道，拐个弯发现墙壁上有一浮雕。浮雕身上有许多小洞，用枪可以将洞点亮，而踩在浮雕前的石板上所有被点亮的地方都会熄灭。 这里共要进行三种不同位置的射击，它们的效果分别是：点亮浮雕头部和宝剑上的洞，开启另一端的石门；点亮如图2位置的洞，可开启封住艺术品的铁栅栏；点亮如图3位置的洞，浮雕对面的门会开启。（射击时按方向键”上”打开准星，摇杆调节要射击的目标。如果不小心打错了位置就上去踩下石板重新再来一次。）打开所有的效果之后，先按来路回到铁栅栏开启处，拿到第9件艺术品。（图4） 之后进入浮雕对面的门，里面有一铁球，这就是所谓的重物了吧。用抓钩将铁球两端的铁环扣拉掉后再把铁球推到楼下。通过柱子跳到一楼用铁球压住地面上的机关，二层的门被打开。（图5） 接着攀上最左边的石柱跳上二层，通过铁门下来，开动机关打开一层大门。出门把铁球推到第二个机关上，新的通路随之敞开（图6）。



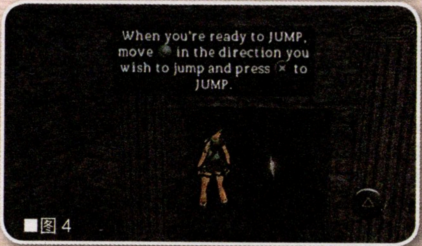
■图1



■图2



■图3



■图4



■图5



■图 6

进入通路后一直向前通过一长段螺旋式的走廊来到底层，映入眼帘的是一个地下神殿。劳拉朝脚下一望，原来自己身处在区域的最高处。这里的任务是要去四个神殿内分别找到四把钥匙来开启区域最底部的大门，而此时四个神殿的大门是关闭的，所以先想办法打开四个神殿的大门才行。　站在区域中央的高台上，用抓钩钩住右边墙内的铁环，拉出一块石板。向前跳到石板上，翻过木杆，找到第一个机关并拉下，Poseidon 神殿的大门被开启；　回到中央高台，右边向下望，拉出墙上的铁环拽出一块石柱。从高台小心跳到下边的台子上经过石柱爬到上方开启最高处右边的第二个机关（中途可拿一药包），Hephaestus 神殿的大门被打开。使用和前面同样的方法分别再开启两个机关从而打开 Damocle 和 Atlas 神殿的大门（途中要格外小心，否则一不留意就会掉下去摔死）。

一。首先进入 Hephaestus 神殿。进入后发现门锁上了，需要爬上墙壁翻进房间。向前走看到房顶吊着一只带电的铁球，电流不停地打在地面的金属地板上。注意电击的方向小心去踩地板上突起的4只铁块，前方的栅栏门打开。　进去后往左走地面有一机关，踩下后立刻后退，一只巨锤从高处砸下。爬上巨锤跳上旁边的平台，翻过墙上的木杆，跳上另一平台，进去后找到第10件艺术品。（图7）　把二层台子上的第二个石块推下来，砸出一个雕像；将原来地上的石块放在左边巨锤机关处，砸出第二个雕像；把地面上的三个雕像面向箭头推到圆孔内（图8），巨锤的机关发生变化；再次启动巨锤砸下机关，一层小屋的栅栏开启即可拿到本殿的钥匙了。


■图 7

二。接着进入 Poseidon 神殿。拉下门边的开关后马上攀住铁门，等铁门降下时扒住上方边缘。跳进水池，在水下打开开关后潜入一个有石柱的房间内，石柱上的机关暂时还够不到。先下水，在水下石柱位置


■图 8

打开开关开启封藏艺术品的栅栏门。游上岸，拿到第11件艺术品。（图9）　从中央的石柱爬到上层，在鱼嘴那里把堵住水流的石头拉开，水涨了上来，再将对面的石块推入水中。现在潜到水里去拉刚才够不到的机关。拉下后漂起一块木板，可却被石桥挡住。返回水面将鱼嘴的石块重新堵住让水位复原。将刚才推下的石块堵住楼下的鱼嘴，此时水位下降到最低处。接着从入口左边的墙壁下到最底层，用抓钩把木板拖到左上方。路中间有石头挡住不要紧，回到上层重新放水拉动浮在水面的木板调节位置。最后让木板上浮到放钥匙的栅栏门的左边（图10），踩着木板跳上墙壁取得神殿的钥匙。


■图 9


■图 10

三。下一个进入的是 Atlas 神殿。拿到此神殿的钥匙可以说就是一刹那的工夫，但是关键的两个艺术品可不能错过。 转动地上的机关，使前方石板合并。然后爬上左边小台子，拉动机关，从墙洞里伸出两根铁杆。接着向上走，用手枪打掉身上背着铁球的雕像两旁的机关，注意最好离雕像远点再射击，因为打掉机关后雕像身上的铁球会滚下来。劳拉在完成射击之后必须拼命往回跑，到深沟处，抓住刚才伸出的铁杆迅速翻到对面。待铁球滚下深沟，劳拉便可以大摇大摆地回去拿神殿钥匙了。拿完钥匙回到刚才铁球砸碎

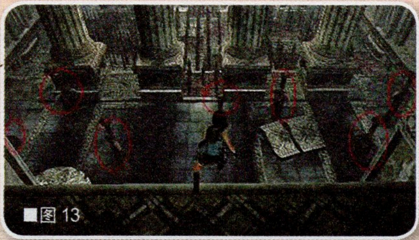
的石柱旁（在右边），爬上去拿到药包，再向上爬拿到第12件艺术品。（图11） 拿完走出神殿，站在刚刚伸出的平台向右看，发现远处还有一件艺术品。小心跳到右后方的墙壁，扒住墙壁跳到铁杆上，从铁杆可翻越到对面拿到第13件艺术品。（图12）


■图 11


■图 12

四。最后进入的是 Damocles 神殿。首先用抓钩将铁门上方的石块拉下，然后拉动右边开关待铁门升起时将石块推到门下来卡住下落的铁门，这样便可以攀上铁门越过墙壁了。往前走踩下机关来到一所大殿内，钥匙就在眼前，有这种唾手可得的道具？劳拉刚拿起钥匙，就感觉头上有什么东西砸了下来，迅速闪避后发现是一堆大剑从天而降，紧接着一阵轰隆隆的巨响，地上冒起了无数铁刺，而进来的大门也被关闭了，汗！不过不要紧张，再艰难的处境也需要从容面对嘛！利用石块爬上墙壁再一直向上攀，来到高处拉下机关将挡路的铁刺清除。走到外屋，小心躲过地上的尖刺机关，这里注意当铁刺落下时要站在白色格子内才不会被下一组出现的铁刺刺中；更要注意的是头顶上突然落下的大剑，由于其落下速度非常之快，所以躲闪的时机极其关键。倘若不幸被砸中就会立刻 game over。我在这里截了张全部大剑已经砸下的图，大家可以参考这张图提前判断大剑的落点（图13）。 躲过铁刺和大剑，跳上最矮的石柱，来到平台拉下开关，里屋的铁刺被清除。这时就可以回到里屋跳上二层平台取得第14件艺术品了。（图14）再回到外屋，利用大殿内的柱子跳到平台上的机关（跳柱子的顺序：从右上角的柱子算起，逆时针跳跃。其中有一根柱子需要用抓钩勾住吊环，身体踩住墙壁并反跳身后柱子上，如果失败就多练习几次，以后类似这样的位置还有不少）。转动机关，下方的铁门徐徐升起，迅速跳下来跑出神殿。

4把钥匙已经全部凑齐了，回到大厅下到神殿最


■图 13


■图 14

地层，将4把钥匙按照颜色打开大门。进入后本小节结束。

2. The Coliseum（斗技场）

通过长廊来到一片废墟，爬上墙壁跳进水池，经过一段潜水后上岸，利用小箱子和墙上的石壁跳到一个大箱子上。走到出口来到斗技场，音乐响起，两只大猩猩扑了过来（这哪是斗技场明明是斗兽场嘛）。南部有霰弹枪子弹拿；劳拉顺利做掉两只"赤木刚宪"后，沿着石壁爬上观众席座，攀过石柱来到了斗技场二层。搬动开关，楼下的铁门开启。可是刚跳到下面就有一群野兽冲了上来。。。继续上演一次"美女与野兽"的精彩表演吧！进入门内，利用隔壁房间的小木箱来垫脚，拿到笼子上方的钥匙（Balcony Key）出来。重新爬到观众席上使用钥匙打开铁门后爬上梯子来到斗技场的顶部，这里共有两个吊环。先利用第一个吊环荡到第二个吊环上，再调整方向荡到对面的台子上（图15）从而拿到第15件艺术品。 之后顺路跳到旁边一处平台，穿过螺旋形的走廊进入斗技场内部。 本小节结束。


■图 15

3. Midas' s Palace（弥达斯宫殿）

劳拉来到了弥达斯巨像前，石像的底部分别有四个小孔，其中有一个镶了金块而其他都是空的；毫无疑问，这里的任务是要找到剩下的三个金块了。 首先

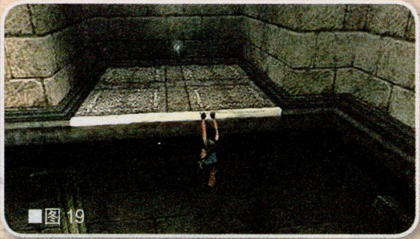
从入口处的水池旁沿着墙壁爬到房间上层，拉动机关打开第一道门；接着爬上巨象拉动雕像背后的机关，开启第二道门。先进入雕像左边的门，来到一个地上堆满长枪的房间（此处共有三个重要道具要拿）。接着将里屋斜坡边的箱子拖出来放在屋外，然后去里屋打开刚才箱子挡住的机关从而打开上方的铁门。进入铁门上到二层，扳动机关，外屋的柱子缓缓升起。这时先回外屋，把刚才推出来的箱子推到一石柱的缺口处（图16），然后利用抓钩把房间顶上的石块拽下来。现在回到里屋上二层，重新扳动机关让柱子升起。此时需要利用石柱分别攀到三个位置拿那三个道具，注意当劳拉一碰到柱子时，它们便会下降，所以跳上去要抓紧时间调整视角以便顺利攀上下一个目标。另外带刺的柱子攀上去是不会下降的，可以趁机休息一下稳定心态 ^o^ 从扳动机关位置的视角看，跳到最远处正对自己的凹洞，拿到石砖 (Lead Bar)(图17)；跳到右边的凹洞，拿到第16件艺术品（图18）。跳到左上方的凹洞，拿到圣物3(图19)。全部拿到之后就可以离开了。呵呵，收获不小噢。


■图 16

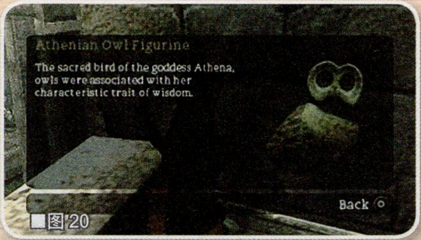

■图 17


■图 18

回到巨象的房间，途中躲开”赤木”的骚扰。进入右边的门，走到尽头用抓钩把支撑大柱子的三个小柱子拉倒后柱子断裂。上前拾起掉下的石块。返回刚才的房间发现这里已经坍塌，需要上到二层的平台。


■图 19

这里有个捷径：从图20画圈的位置利用下坡的滑力反跳就可以跳上一处原本被石块挡住的小台阶上（图21)。继续调整位置，利用身后的墙壁和吊环经过攀越最后来到二层平台处。进去走出洞口做掉两个野兽后拉下机关，巨象身后的铁门开启。



■图 20


■图 21

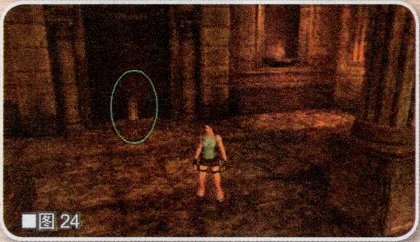
劳拉进入巨像身后的房间，踩下圆台上的机关之后，整个房间内的圆台和石柱开始有规律的喷火（图22画圈处代表最后拿到石块的地方），之后大家在圆台之间穿梭跳跃时就要小心了，被烧到一下会费不少血。跳入水中扳动石柱上的开关，水中又升起一根石柱。从圆台跳到刚刚升起的石柱上，利用反身跳来到右侧平台。拉下开关后水中再次升起一石柱（可真是够多的了...）之后利用刚升起的两根石柱跳上高台取得第三个石块（图23)。现在可以选择离开，不过那样就会错失一个圣物 -_- 圣物的拿法：回到第一个开关的位置，利用抓钩钩住吊环向右边跳跃（图24)；之后经过一系列的攀爬（途中要用到多种技巧诸如反身跳，斜坡跳，横杆翻越等，要是不小心掉下水就得重新再来一遍）来到机关前。拉下后发现藏有圣物的石柱升起，需要注意的是：石柱的机关有时间限制，如果在规定时间内拿不到圣物的话，石柱便会恢复原状。所以接下来就不要顾忌是否被火烧到了，要争取一切时间冲向石柱取宝。就在千钧一发的时刻，劳拉

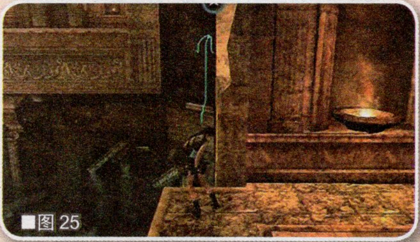
终于拿到了藏在石柱后的圣物4(图25)。

回到弥达斯巨像前，在神像右下角的佛手上放上三个石块让它们变成三个金块(果然是点石成金呐!)，再将金块放到神像底部的三个小孔中，地下水道的闸门被打开。本小节结束。


图22


图23


图24


图25

4. Tomb of Tihocan(蒂霍坎古墓)

跳入水池，经过一路潜水后上岸，将木箱推到墙边的开关。爬上箱子打开机关到达下层，继续往里走，印入眼帘的是一个非常宽阔的场景。不要忙着下水，将最上层的两个木箱分别推到楼下，接着到楼下把两个箱子推到水池里，然后转动机关放掉水。下到最底层，解决两条垂死的鳄鱼后再把两个箱子分别压住两个石板机关。回到中层转动机关放水使楼下的木板浮上水面；用抓钩把木板拉到靠近岸边的位置(图26)，目的是等会跳上平台用。然后爬到最上层的机关处转动它灌水使水位到达最高点。这时候可以去拿艺术品了。潜入水中，扳动石柱后面的机关(图27)，水底锁住艺术品的闸门便会开启，潜人水底拿到第17件艺术品(图28)。取得之后再用抓钩调整木板的位置以便跳上喷水石像的台子(图29)。


图26

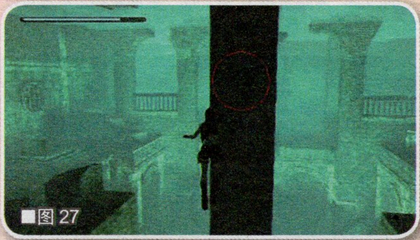

图27


图28


图29

潜入水池，通过水流的压力继续向前游，来到一座神庙前。这时会有两条路走(图30)。先潜入左下角的洞穴拿到第18件艺术品(图31)；然后从右边洞穴潜水上岸后扳动机关开启神庙的大门。进入大门发生剧情，由于拿走了庙内的神器，保卫神庙的守护神

被惊醒了，剧情过后进入 Boss 战。打法及要点：和霸王龙一样，两个守护神也是无法用抢直接打死的，必须不断冲其射击待愤怒槽满了之后利用子弹时间来锁定攻击。首先要注意闪避火球和守护神的冲撞，其次就是要小心它的石化光，若被光射到在未解除石化状态之前不幸被守护神再次撞到的话，劳拉便会一命呜呼，所以在被石化的一刹那要拼命左右推动摇杆（可怜小 P 的摇杆了。。。）。干掉守护神的正确方法是：在发动子弹时间里准确打中守护神后，它们便会举起手中的盾牌来保护自己，这时赶紧用抓钩钩住盾牌上的铁环并连打三角键拽掉它手中的盾牌。之后在它们要放石化光时及时拿起盾牌，将石化光反射回去从而石化守护神自己，被石化后的它们终于让劳拉有了可趁之机，狂按方块键射击吧！（小 P 的方块键。。。）推荐用双抢，因为射击速度快掉血也快。这样几个回合下来它们就虚了。击败 Boss 发生剧情，希腊的旅程结束。



■图 30



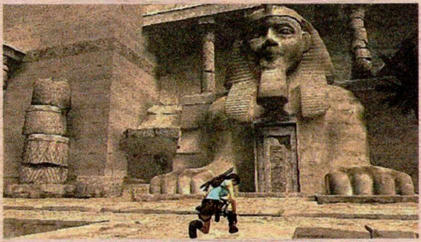
■图 31



凶狠的守护神在大神面前劳拉显得相当渺小

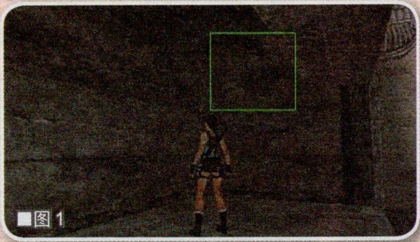
从前两片司祭盘中劳拉得知亚特兰蒂斯的三位统治者中，有位女性统治者背叛了自己的同伴从而破坏了神圣的亚特兰蒂斯三政体的体系，这便导致了亚特兰蒂斯的灭亡。而想要真正揭开事实的真相，就必须找到最后一片司祭盘，劳拉又马不停蹄地向古埃及的神庙进发了。

第三章：Egypt--- 埃及



1.Temple of Khamoon（哈蒙神庙）

进入大门，用抓钩拉下两根柱子，跳下去拉出左下角的石块拿到子弹和药包。从左边的石块沿着墙壁和铁杆爬到墙内入口。躲过猎豹的突袭后，来到了埃及代表性遗迹 --- 狮身人面像前。两座巨大的石像围绕着水池面对面坐着。这时旁边的木乃伊突然觉醒，冲劳拉冲了过来。木乃伊的攻击速度较快，大家要注意及时闪避，利用子弹时间解决甚好。击败木乃伊后劳拉观察了下周围，发现水池上石柱的四个底座有四个需要镶嵌的孔，那么这关的谜题就是找到孔内的物品了。先从狮身人面像左侧断裂的柱子往上爬，途中用抢打掉墙上的洞眼会有铁杆伸出。攀过铁杆向前有处可以跳进去凹洞，站在里面向右上方看就能发现一个缺口（图1），爬进缺口找到第 1 9 件艺术品（图2）。再继续利用地形一路飞檐走壁来到石像背后，拉下机关，石像下方的门开启。



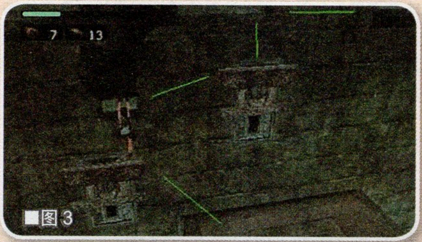
■图 1

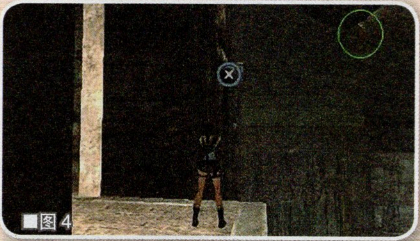


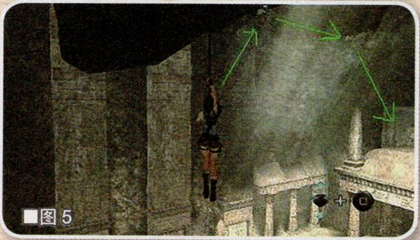
■图 2

经过长长的通道后来到一间有 6 座神像的房间。解决猎豹后跑到对面拉下机关，这时 6 座神像开始渐渐向中间靠拢。由于神像的位置一段时间后会恢复原状，所以迅速回到下方的石台攀上神像，通过神像和墙上的吊环最后跳到另外一个房间内。滑下斜坡，将

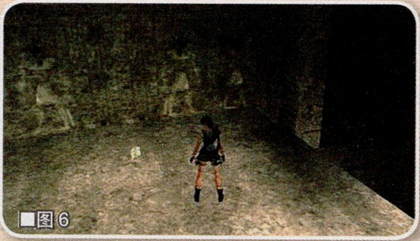
斜坡旁边的石块拽出推到前面垫脚。爬上去抓住铁杆荡到对面甲克虫机关后，迅速抓住上层的平台。继续向前，击败一条鳄鱼后跳入水池，在水底拉下机关转身游向刚刚开启的铁门。上岸，四面墙上的壁画展示着众人划舟的美丽景象，只可惜劳拉有要事在身无暇欣赏这幽雅的风景。抓住甲克虫机关来到上层平台。只要一踩上去平台就会往墙内收缩，劳拉要在平台缩进墙内之前抓到甲克虫开关来到高处。扳动开关，一只木箱掉了下去，这样再到下层时平台就不会收缩了。回到水池把木箱推到对面，用箱子垫脚抓住墙壁跳到上层平台，由于这里的平台还是会收缩的，所以要抓紧时间跳到左边的甲克虫机关上，再继续利用机关和墙壁慢慢往上跳（图3）。从铁杆翻到一小平台，站在平台向对面望，用抓钩钩住吊环拉下吊门；然后迅速荡过去（吊门会慢慢翘起关上），在里面拉下机关后，吊门彻底落下，此时水池前狗头雕像四周的地板开启。不要急着下去，出来向左看，利用抓钩荡到岩壁上（图4），再从岩壁连续荡过三个吊环落到狗头雕象上方的屋顶（图5），拿到第２０件艺术品（图6）。


■图 3

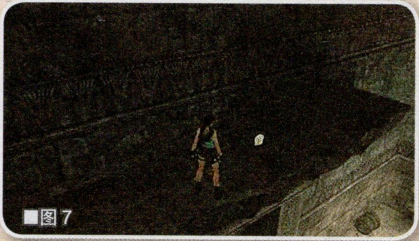

■图 4

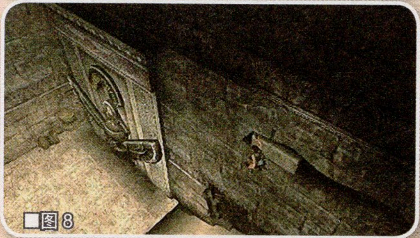

■图 5

来到狗头雕像前跳进刚刚打开的通路，穿过走廊跳入一片洼地。打开开关，放出猎豹并将其消灭。之后利用墙上的边缘攀到平台上，再跳到洞中，从旁边


■图 6

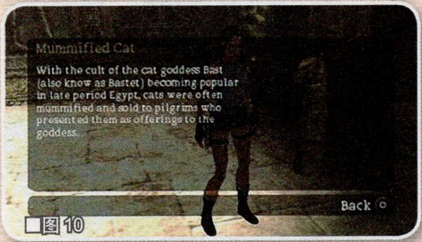
爬梯子上去，来到甲克虫铜像机关前。解决冲上来的木乃伊之后跳到右上角的石块，站在石块上使用抓钩钩住吊环跳到中间的柱子上。接着小心地攀过柱子并利用吊环荡到对面的平台，拿到第２１件艺术品（图7）。继续上楼梯，拐过弯发现来到了刚才６座神像房间的上部。扳下墙上的开关后，雕像再一次向中间靠拢。小心通过石像跳到对面，拉下机关后６座雕象被彻底固定位置；走到尽头拉下第二个机关，插在甲克虫门上的铁杆被解除。好了，现在回到甲克虫铜像的房间。利用刚才取艺术品曾经用过的那个吊环，攀上墙壁最后跳到甲克虫铜像的铁杆上将其拉下（图8）。这时地面坍塌，出现了新的通路。劳拉继续向里走来到一个有四根柱子的房间。首先拽出房间内柱子下所有的石块（有几处石块后面的房间藏有道具，但有一处藏的是猎豹需要小心；另外房间内的壁画也要留意观察，过一会就派上用场的）。这里有一圣物可拿，方法为：拽出大门金色甲克虫右方的石块，跳上去扒住石柱上的缝隙，攀过墙壁跳到柱子上（图9），越过四根柱子进入对面的洞内拿到圣物5（图１０）和一个药包。之后根据刚才拽出石柱后房间内壁画上的图案提示，转动屋内中央的四根柱子使柱子上的图案和壁画上相吻合。这里截了两张图（图１１，１２），为了不浪费时间，大家可参考截图来转动柱子。成功后通往下一个目的地的大门打开。本小节结束。


■图 7


■图 8



■图9



■图10

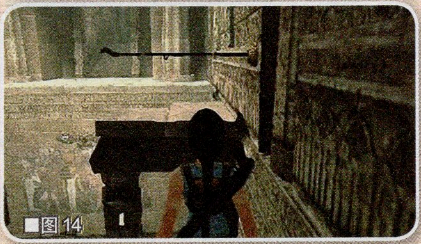

■图11


■图12

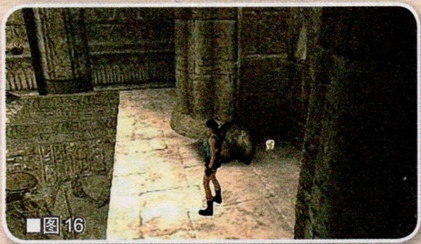
2. Obelisk of Khamoon（哈蒙方尖碑）

劳拉来到了哈蒙方尖碑，这个区域内的任务是放下4块铁板拿到4只宝物。过程嘛，也不算复杂。先去右边拉下机关，通过落下的铁板到对面取得”何露斯之眼 (Eye of Horus)”。拿到后跳入水中，从右边的通道进去，途中躲过几处石门机关到达内部，拉下台阶上的开关，一根石柱落下。这时赶紧跳上刚才降下的石柱。之后向上跳来到二层，跳向对面去拉动凹洞内的开关(图13)，此时房间的最上部有一铁杆伸出(图14)。考验劳拉的时刻到了：由于铁杆会在一段时间后自动缩回墙内，所以必须以最快的速度到达铁杆处并抓住铁杆翻到对面。这里需要从二层起一点点向上攀，看准目标，利用石壁、铁杆，吊环等一系列能抓的东西不断向最高处的铁杆突进。图15表示最后阶段的跳跃路线，最终翻到对面②处拿到第22件艺术品(图16)。这个艺术品我认为是游戏中比较难拿的一件了，因为不仅要熟记通往铁杆正确的路线，还要对劳拉的操控技巧掌握得游刃有余。大家多多练习吧，还是那几个字：熟能生巧。


■图13

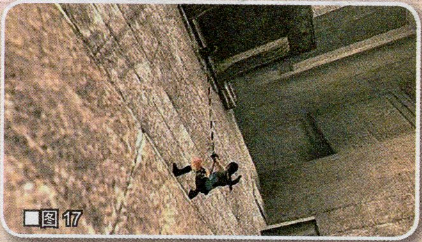

■图14

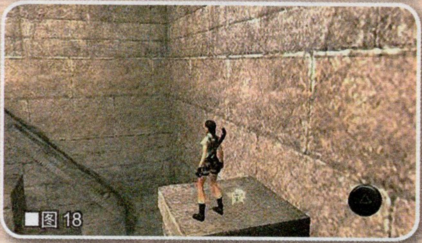

■图15


■图16

继续向前走，路上干掉一具木乃伊，越过铁杆躲避石门机关来到了哈蒙方尖碑的最高处。从右侧的墙壁上跳到机关面前，拉下机关后下层的第二块铁板落下；与此同时，本层的栅栏门开启。攀过左边的墙壁（注意有的岩壁会突然断裂，看清岩壁的颜色，发暗的是要断裂的）进入刚刚打开的铁门。向里走，躲过旋转的飞刀，沿着一个大斜坡滑到房间的底部。又干掉一

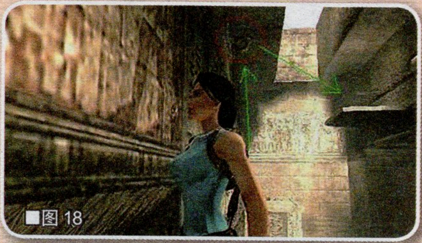
具木乃伊，拉动墙内的开关之后房间有三个位置发生了变化。先拽出墙内木箱踩着上墙，途中可取得不少道具；接着避过几个旋转飞刀的干扰，不断利用荡绳荡向高处。当荡到房间顶部某一吊环时，调整角度到图17位置，再慢慢放下绳子跳下可拿到第23件艺术品（图18）。拿完后来到区域的最顶端，拉下机关后使第三块铁板也落下来。转身回到刚才荡绳的房间，钩住最高处的吊环荡到台阶上。顺着台阶慢慢来到底下。出去后回到哈蒙方尖碑的底部。刚才在上头忙活半天的结果终于现在可以得到收获了，分别取得”阿努比斯的纹章 (Seal of Anubis) 和”伊希斯的安可 (Ankh of Isis)”。

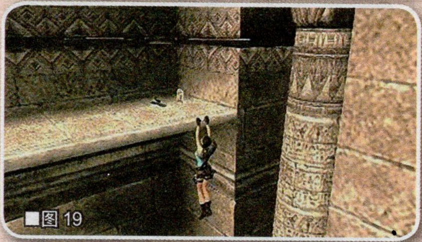

■图 17


■图 18

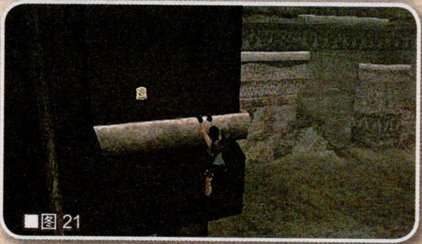
转身走进通道来到本小节的最后一个区域。这里可以选择从墙壁直接下去，但是为了那诱人的艺术品，我们还是再跟自己过不去一次吧！(反正也不是第一次了）通过左边墙壁拉下开关，房间中的缝隙里出现了许多转动的飞刀，嗬！数量还真是不少，够劳拉喝一呼的。边躲避飞刀边向上攀，到达图19的位置，利用头顶前上方的吊环按照给出的路线进行跳跃（画圈的这个台子想跳上去的话相当有难度，反复练习是关键），然后扒上台子继续向前拿到第24件艺术品（图20）。当扒上台子后一定要小心头顶上旋转的飞刀，找准恰当的时机再爬上去（图21），否则被削中掉下去可就彻底功亏一篑了。拿到艺术品后存档接着自杀，（你没看错我说的就是自杀）因为自杀后再从复活点出发的话刚才墙壁缝隙内的飞刀就会恢复原状，并且刚刚拿到的艺术品还会给予保留，何乐而不为呢？现在可以顺着平台一阶一阶下到最底层了。开枪打死守在这里的三具木乃伊，通过几块很醒目的石壁爬到一凹洞内，拿到第25件艺术品（图22）。进入底层的通道，躲过已经躲了无数次的旋转飞刀和机关石门，走到尽头拉下机关，第4块铁板也应声落下。返回哈蒙方尖碑前，走上铁板取得最后一个宝物 --- 奥西里斯的甲虫(Scarab of Osiris)，这时方尖碑水下的闸门开启。游进闸门内走到出口发现这里是曾经来过的6座神像的房间！好诡异的暗道啊（看来古埃及的建筑遗迹着实体现了古埃及人智慧的结晶。）走出房间来到外面，将四件宝物分别放在中央尖碑的四壁上，大门开启。

本小节结束。


■图 18


■图 19

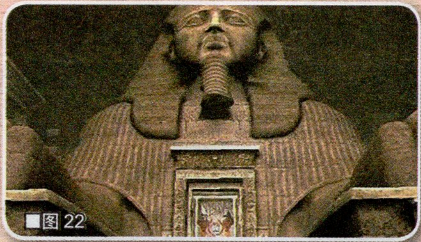

■图 20


■图 21

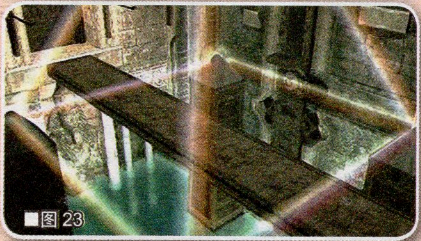
3.Sanctuary of the Scion（司祭venue圣域）

进入圣域登上宽阔的楼梯，解决埋伏在这里的木乃伊，来到一个有墩柱和壁画的房间。这里需要转动柱子使柱子上的图案和壁画上的相符。而转动其中某根柱子时，另外和自己相临的两根柱子也会跟着转动，这就增大的解谜的难度。而且这个谜题是没有绝对答

案的，或者说是随机，所以要掌握规律。当条件达成后，房间中央会升起一根石柱。爬上石柱攀上墙壁一直向上，通过几个石门机关，来到一座巨大的狮身人面像身后。从梯子爬下来到石像的正面。哇，这座雕像绝对比想象中的要大的多，来张特写吧（图23），我们暂且管它叫”巨人像”。在它的正下方有扇石门，门的左右各有一个需要镶嵌钥匙的小孔，这里的任务无非就是要找到这两样东西了。爬上身后的梯子通过墙壁分别进入左右两边的通道。先从左边走，扒住断柱的缝隙向上爬，攀过墙壁来到上层。爬上去后会遭到两只蝙蝠怪的偷袭，边跑边打注意脚下的位置，不要被蝙蝠打下平台。走到尽头处拉下开关出现新的通道。进入通道躲过石门机关，这次的石门机关发生了变化，需要跳跃和蹲下结合才能顺利通过。来到通道的内部，这里遇到第一个光学谜题。劳拉需要将下面的四根石柱全部升起，之后再拉动上层的机关让光经过四根柱子顶端的折射才能打开存放钥匙的房间（图24）。多利用升起的柱子和墙壁中的铁杆。拿到钥匙后出来，对面的栅栏门开启。回到巨人像的位置，这回从右边出发。还是用和左边相同的方法沿着石壁和柱子上的裂缝一直向上攀，到平台上干掉蝙蝠怪后，利用头顶的吊环可以荡到巨人像的头顶得到微型冲锋枪（Dual Mini SMGs 图25）。在尽头拉下开关进入通道，留意石门机关上的能够伸缩的铁杆，找准时机再往前跳。接着来到了第二个光学谜题处，用和谜题一同样的方法拿到第二把钥匙。拿完之后不要急着出去，利用伸出的铁台跳上墙壁，再扒到放钥匙门上方的壁（图26），拿到第26件艺术品。从打开的门出去，K掉冲过来的两个人马兽，来到巨人象正下方，放上两枚钥匙，石门开启。



■图 22



■图 23

劳拉走进石门，突然搞怪的背景音乐响了起来 --- 几只卡哇伊的老鼠出来客串，干掉它们真是于心不忍



■图 24

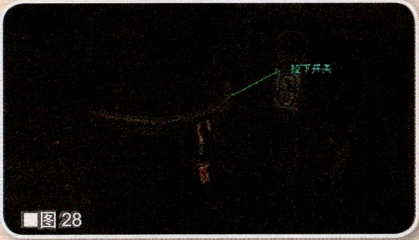


■图 25

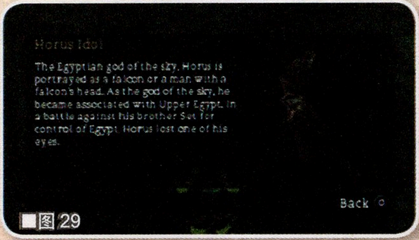
啊！这不禁让我想起了动画片”邋遢大王奇遇记”，相信八五年前出生的朋友一定对这部动画片不陌生吧！言归正传，来到一个底部充满水的房间，跳下去后发现有两座石像浸没在水中。从两个雕像之间潜入水下来到最底层，拉动机关后水位降下，两座石像渐渐露出水面，场面甚是壮观。从左边石像脚边的石块开始向上攀，来到石像的手部平台上。地面有四个甲克虫的图案，劳拉需要用枪将墙上的金属甲克虫方向打成和地面的一致，上方的铁门开启。上去拉下机关使水位上涨一部分。从墙边梯子爬上墙壁，拉动墙上的机关，水面的栅栏门开启。迅速跳入水中从开启栅栏门的位置进入，潜水时要留意水底甲克虫的图案。上岸后发现来到了右边石像的手部平台。按照刚才在水底看到甲克虫的位置，射击墙上的甲克虫并开启机关，水位再一次上涨。潜入左边石像的洞口经过一路攀爬来到石像的顶端，拉下墙上的开关使水位涨到最高点，但此时我们为了找到圣物，还暂时不能离开。这个圣物需要把刚才的许多过程重新做一遍！(哎，谁让我们要追求完美呢）首先重复一开始的刚进来的动作，去水底拉动机关把水位降到最低；接着继续重复之前的步骤来到右边石像的手部平台，将台下的的箱子推入水中；再次潜水底拉下第一次拉过的机关使水位降到最低；游到右边石像脚下把箱子往里推到墙根（图27）；返回左边石像，从开关右边的梯子爬上墙壁，绕过铁杆，拉动墙上的开关，注意是图28这个开关，别拉错了噢；迅速跳入水中游到刚才栅栏门开启的位置，在门关闭之前跳上刚才推过来作垫脚的木箱；向上爬，出来后发现在石像腿部右边有个机关（图29）；沿着墙壁拉下机关，这时石像肩膀旁边的栅栏门开启；Ok，现在离大功告成只差一步之遥了！回去放水吧！将水位上涨到最高点后潜入水下右边石象肩膀旁边的门，折腾了半天终于得到了圣物6（图30）。现在可以出去了。


■图26


■图27



■图28



■图29

往前走了没多远便有一群怪物蜂拥而至，边打边利用房内柱子来躲避，注意被人马兽抓到一下会损失很多血。这里的任务是通过柱子分别跳到二个平台上，放入前两大章得到的神器。房间内一共二十根柱子，从进门的角度来看，每根柱子代表一个数字。大家按照数字的顺序攀爬即可。

(15)　‖　‖　(9)　(10)
中
(14)　‖　‖　(7)　(8)
央
(13)　‖　‖　(5)　(6)
通
(12)　‖　‖　(3)　(4)
道
(11)　‖　‖　(1)　(2)

第一步：(1)→(3)→(4)→吊环→(8)→(10)→(9)

从(9)处跳上平台，将之前得到的"Scion of Tihocan"放入孔内

第二步：(1)→(3)→中央吊环→(14)→(15)

从(15)处跳上平台；将"Scion of Qualopec"放入孔内，铁门开启

第三步：(1)→(3)→中央吊环→(14)→(15)→(15)左边的柱子

从(15)左边的柱子反身跳向身后的平台，得到第27件艺术品（图31）

完成上面的步骤后便可以进去拿神器了。之后一段精彩剧情，埃及旅程结束。


■图30

劳拉将三片司祭盎组合后，她终于看到了亚特兰蒂斯审判的最后一幕。然而最令劳拉吃惊的是：亚特兰蒂斯的叛徒统治者居然和纳特拉的相貌如出一辙！莫非就是她？当纳特拉准备向劳拉下毒手时，劳拉机警的逃脱了。由于武器被夺，她只能悄悄潜入水中到纳特拉的游艇上，暗中跟踪纳特拉一伙，前往那传说中的"失落之岛"。

第四章：Lost Island--失落之岛



1.Natla's Mines（纳特拉的矿井）

由于武器被夺走，劳拉现在只能徒手前进了。从瀑布后面上岸来到通往二层的路，跳到集装箱上后利用顶部垂下来的绳子荡到瀑布左上方的石壁。反跳到另一边，经过一段低矮的隧道来到矿井内部。看到一间控制室，先不必上去。顺着左边的铁轨走到尽头在矿车上找到红色保险丝（Red Fuse），接着返回控制室安上红色保险丝并按下旁边的按钮，一只大铁箱被移开后出现洞口。离开控制室利用黄色的箱子爬上房顶，跳过两根柱子扒上墙壁，沿着一小斜坡跳上平台，拿到第28件艺术品（图1）。再次爬上房顶，进入铁箱

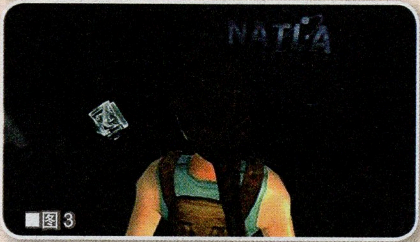
后的洞口。出来后推下挡路的箱子，踩上它跳到前面的平台。接着往右边的墙壁上跳，顺路向前走到头跳下去拿到绿色保险丝 (Green Fuse)。这时抬头向上看，有吊环提示，用抓钩钩住吊环，然后慢慢顺着绳索下降身体在绳子上的位置。当降到不能再降的位置时，跳到左边的斜坡上 (图2)，再滑到最底部拿到蓝色保险丝 (Blue Fuse)。之后爬上保险丝旁边的箱子，跳到转动的台子上，小心带刺的那一面；继续向前经过铁箱、岩壁和铁管来到顶部。跳上对面的平台，爬上梯子找到出口。出来之后返回控制室装上两个保险丝，按下蓝色保险丝旁的按钮，操纵铁箱砸坏小房子的屋顶，从房顶跳进去重新拿回双枪 (这样才像劳拉嘛)。用枪打碎玻璃后出来，有枪的感觉真好！


■图1


■图2

既然有了枪，那么接下来就可以做点实事了-_,-回到本大章起点 --- 有瀑布的那个区域，跳上橡皮艇，用枪打断栓着皮艇的绳子后，皮艇顺着水流开始漂动。当漂到前面的岩石处迅速跳起扒住岩壁，顺着壁爬到另一边的洞内，找到第29件艺术品 (图3)。再次返回瀑布区域，来到高处将悬挂着集装箱的绳子打断，箱子落在地上被震开，原来里面藏有圣物7(图4)。

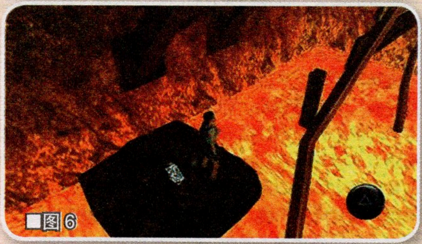
拿完宝物，来到刚开始拿红色保险丝的地方。打烂控制室的玻璃后进去按下按钮，接着出来开动矿车。劳拉乘着矿车来到矿井内部的入口处，这时发生剧情。待剧情结束后，拾起地上尸体旁的霰弹枪。来到控制室安上蓝色保险丝并按动旁边的按钮，一只大集装箱被移开。下来开动矿车继续向前，撞烂挡路的木板后下车，向前来到一片火红的区域。劳拉走近一看，原来是一片岩浆地带。又到了考验跳跃能力的时候啦！看清路线慢慢向前跳，途中需要不断利用斜坡跳到下一个落脚点，小心不要掉下岩浆否则会立刻毙命。当跳到对面的台子上时先不要往里走，转过身跳到右边高处的平台上 (图5)。从平台上往下望发现有一艺术品，小心跳下去后拿到第30件艺术品 (图6)。



■图3


■图4


■图5


■图6

顺着岩壁爬上峡谷，又是一段剧情。这次的内容是枪战，相当激烈。结果嘛，当然只有辣妹一个人活下来咯！捡起瘦子的双枪，把黄色的铁箱推到左边山崖下。跳上去发现斜坡上有许多竹笋状的柱子。这里的任务是将镶金字的柱子全部踩下，跳到上面拉动开关即可通过。另外一个任务就是寻找这里的艺术品了。方法：通过斜坡上的柱子一直向右跳，最后跳到一个带金字的柱子上 (图7)。由于柱子被踩上去后会慢慢下降，所以跳上去后要立即扒到前面的墙壁上 (如果没扒住就多试几次，注意一定要第一时间跳起才能扒住墙壁，这里也算是一个难点)。爬上墙壁来到平


图7


图8

台取得第31件艺术品(图8)。之后拉动上面的机关，大金字塔的入口徐徐打开。本小节结束。

2.The Great Pyramid(大金字塔)

进入大金字塔的内部，走到尽头发生剧情(根据剧情来看离通关已经不远了，大家一起加油噢)。此时劳拉身处一个墙壁和柱子上镀有金字的房间，干掉几只蝙蝠怪后往里走，爬上梯子来到二层。继续向里走，来到了一个新的区域。下边是火红滚烫的岩浆，而四周那些凌乱的建筑也让劳拉感到作呕。不管那么多了，开始向上突。这个区域的要点是：射击墙上的圆形机关后，墙壁就会出现铁杆或吊环等一些利于劳拉前进的机关；但是机关开启的时间有限，劳拉必须在规定的时间内利用机关完成动作爬到高处的平台，否则便会掉下滚烫的岩浆。。。而每当射击圆形机关之后蝙蝠怪就会出来袭击劳拉，稍不注意躲闪便会被打落平台。。。难度虽有，但是经过了前面那么多的磨练之后，想必大家通过这里也只是时间问题了有二个诀窍供大家参考：1。随时准备调整视角，这样有利于在最短的时间内以最准确的操作完成动作；2。蝙蝠怪是个很讨厌的东西，当它们一出来时不要盲目的打，这样很容易就被揍下平台。要注意蝙蝠怪的动作，当它们翅膀上升时便是要发动火球攻击，一旦看到它们突然上升就马上左右移动，配合圆圈键进行闪避；闪避的时候心里要有个平台的空间概念，别一激动闪过头了自己掉下去可就闹笑话了。另外打蝙蝠推荐用使用那把" Dual Mini SMGs"，射击速度很快，锁定目标后只要几秒钟就可以解决。

终于来到了区域的最高处。站在平台上调整视角向右看，发现有一个小洞(图9)。小心跳到对面爬进洞穴拿到第32件艺术品(图10)。

站在高处滑下斜坡，消灭几个怪之后发现对面有个人啪啪啪在冲自己开枪。劳拉仔细观察了下对方，


图9


图10

发现其行踪和自己一模一样！也就是说只要自己停止射击对方也会罢手。劳拉走近定睛一看，原来是个自己的克隆人！老是让她跟着自己终究不是回事，否则自己以后连枪都不能开，得想法把它干掉。看看了周围，发现中间有一只转盘。过去推动转盘，使左右两边楼梯下伸出石板。先爬上墙左面的楼梯(扒到墙上的管子时间不宜过长)，走到尽头拉下开关，平台上的盖子被打开(里面滚烫的岩浆清晰可见，貌似可以利用这个来解决克隆人)。接着跳下来再次推动转盘，从右边的梯子跳上平台，由于克隆人和劳拉的动作一致，所以这个动作使得克隆人跳进了岩浆中。。。拉下右边的机关，大门开启。

进入大门穿过通道，来到一个又是充满岩浆的地

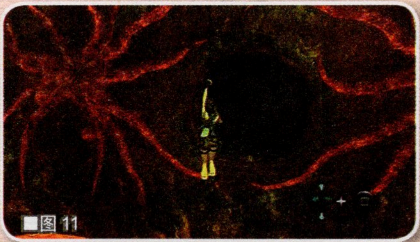

图11

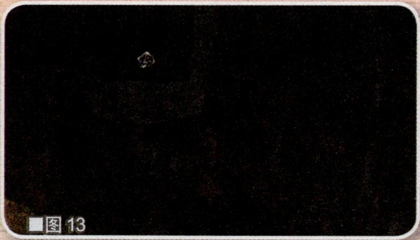

图12

段。想到达对面需要分别开启左右两边的开关。而左右两侧都有三个不停伸缩的大柱子，通过时要算好时间。左边的稍微简单些，只要卡好时间慢慢通过就可以；右边的需要先跳到柱子上再跳上对面。拉下左边的机关，平台上会伸出一座铁桥；拉下右边的开关，铁桥前的大门开启。这时先不忙过桥，因为有一件圣物要拿。站在铁桥向前上方射击打掉铁板，地上砸出一个缺口，从缺口处慢慢爬下利用抓钩荡到对面的一个小洞（图11）。进去拿到一药包，爬上梯子获得圣物8（图12）。返回桥上进入大门，本小节结束。

4. Final Conflict（最终之战）

一段过场动画之后，进入Boss战。场景在一平台上，底下流淌着滚烫的岩浆。Boss为一巨型怪物，面目狰狞的它张牙舞爪地向劳拉恶狠狠地扑了过来。打法及要点：怪物的攻击方式为单手横扫和大范围的砸地板攻击，躲避单手横扫的方法是要和它保持一定距离；大范围砸地板攻击虽然不会费血，可是会使劳拉失去平衡影响移动。另外当不小心被怪物吞进肚子里后要快速连打方块键射击，它便会把你吐出来。还有就是要注意不要掉下平台。依旧按照前面打Boss的老方法先对其射击使愤怒槽涨满，然后等怪兽扑过来时利用子弹时间准确打中对方。被打中的怪兽一只爪子会卡在地板里，这时赶紧瞄准他的爪子打（此时准星默认还是在怪兽身上，必须调整到怪兽的爪子上打才有效果）。这样经过几个回合打断它的两个爪子之后，把怪兽打怒引到悬崖旁，准确地打中它之后怪兽会失足跌入岩浆，Boss战结束。

击败Boss后经过通道来到一个有梅花形的水池的房间。这里需要分别将对面石门左右两旁的石板拉下来，露出机关，然后迅速朝机关开枪打开水下的两个闸门。再跳进水池内拉下水底的开关，这时房间的墙壁上伸出一块石板，爬上石板进入小洞内。把箱子推下去，然后踩着箱子爬上平台，拉动机关后入口处的大门开启。跳下来把箱子拉到门外，用箱子垫脚爬到墙上的小洞内，进去找到第33件艺术品（图13）。回到刚才用箱子爬上的平台，在平台的最左边墙上还有一个小通道，利用箱子上去（也可以从刚才拿到艺术品的地方跳到通道内），拿到第34件艺术品（图14）。再次回到那个平台，从右边攀上岩壁，按照图15的路线行进，出来后到了水池房间被一堆石头围住的地方。拉下石板后，水下的第三个闸门开启。跳进水池顺着水道爬上岸，沿墙跳过岩浆小溪，途中利用梯子、岩壁、铁杆等慢慢前进（注意部分岩壁扒住的时间有限，一旦扒住就要立刻调整位置跳到下一个目标上，否则会跌入岩浆）。在下到岩浆瀑布底下的时候调整视角向身后看，有个能爬进去的口（图16），原来这一件艺术品被藏在了岩浆瀑布的后面。扒上洞口跳进去（注意不要被岩浆浇到），找到第35件艺术品（图17）。拿到后按照图18的路线继续向前攀，到达尽头爬上楼梯后转身向上望，会看到一个吊环的提示（图19）。不要再对吊环的存在置疑了，扔出抓钩荡到对面吧！拿到子弹和药包之后，跳到对面取得第36件艺术品（图20）。至此，所有的艺术品（36件）和圣物（8件）已经全部拿到。为自己努力的成果欢呼吧 ^o^


■图13


■图14


■图15


■图16


■图17


■图 18


■图 19


■图 20

Final Boss

爬上楼梯就开始和最终 Boss 纳特拉一决胜负了！纳特拉的速度非常快，并且还会瞬间移动，攻击方式为俯冲和不断地放小火球，这次的火球进化成一组三个。第一阶段比较容易打，只要小心躲避火球就可以毫无顾忌拿起双枪冲它猛 K。当 Boss 的 HP 还剩下一半时进入第二阶段，这下它的火球攻击频率会更高（怕啥，前面攒了几十个药包正愁没地方使呢！）。不停地朝它开枪加满愤怒槽，依旧利用子弹时间击中 Boss 背部发亮的部位，之后它会暂时瘫倒在地。趁着这个机会拼命向它扫射吧！（推荐使用射速最快的冲锋枪）几个回合后，便可轻松解决（感觉还没前几个 Boss 难度大呢）。

战斗结束之后出现剧情，按照屏幕上的提示及时按下按键，之后大家便可以欣赏精彩的 Perfect Ending！

隐藏要素

【隐藏服饰】：服饰收集是本作的一大特色，游戏特意根绝各代的主题为劳拉设计了不同的服饰。除了周年纪念版的服饰外，也有一代的经典版和运动版服装，二代的潜水装和三代、五代中出现过的夜行装，六代的迷彩服都是相当具有代表性的。此外，黄金人劳拉，焚身似火的 Natla 等造型也是相当异类的，大家可以根据自己的喜好去挑选造型来进行新一轮的冒险。

传奇服：取得秘鲁篇山洞（Mountain Caves）中的圣物

初代造型：取得秘鲁篇失落的山谷（The Lost Valley）中的艺术品

运动服：取得希腊篇弥达斯宫殿（Midas' s Palace）中的猫头鹰圣物

黄金服：取得希腊篇弥达斯宫殿（Midas' s Palace）中除猫头鹰外的另一个圣物

夜行服：取得埃及篇哈蒙神庙（Temple of Khamoon）中的圣物

黑色紧身服：取得埃及篇司祭盘圣域（Sanctuary of the Scion）中的圣物

遗迹怪物装：取得失落之岛篇纳特拉的矿井（Natla' s Mines）中的圣物

潜水服：取得失落之岛篇大金字塔（The Great Pyramid）中的圣物

纳特拉の服：取得全部圣物

【隐藏项目】：

显示目标体力：以时间模式完成秘鲁的 4 个关卡

50mm 双枪无限弹药：以时间模式完成秘鲁的 4 个关卡

霰弹枪无限弹药：以时间模式完成希腊的 4 个关卡

开启全部武器：以时间模式完成希腊的 4 个关卡

无限体力：以时间模式完成埃及的 3 个关卡

SMGS 枪无限弹药：以时间模式完成埃及的 3 个关卡

银色 SMGs 枪：以时间模式完成失落之岛的 3 个关卡

黄金霰弹枪：以时间模式完成失落之岛的 3 个关卡

墨镜：以简单模式完成一次游戏

水中无限氧气：以简单模式完成一次游戏

无贴图模式：以简单模式完成一次游戏

游戏心得

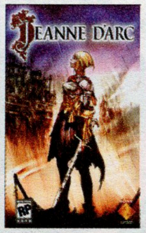
经过 EIDOS 的数次跳票，PSP 版古墓丽影 10 周年纪念版终于和我们见面了。游戏给我的第一印象就是：赞！完全不输给 PS2 版的画面在一定程度上甚至超越了有口皆碑的 MHP，细致的游戏场景和精美的 3D 贴图充分发挥了 PSP 的强大机能！唯一不足的就是在角色的身体刻画方面有些瑕疵。其次，游戏在音乐方面也表现得异常出色，不同场景配合着不同格调的曲子，戴上耳机静静欣赏，仿佛让人有身临其境之感。游戏的操作较前作也有了很大的改进，更加方便合理的操作让我们能够在复杂的机关面前顺利通过；在激烈的战斗中将劳拉表现得更加强悍！美中不足的就是 PSP 的摇杆太小，操控起来比较吃力。玩久了手会出汗容易打滑，我就是因为这个不止一次跌下深渊。。。在解谜难度上，游戏把握的也十分恰当，既满足了喜欢挑战难度的达人，又照顾了刚接触这个系列的新手，实在是相当体贴。

—完—

圣女贞德

中文名：圣女贞德	ISO容量：1160MB
原名：Jeanne d' Arc	
厂商：LEVEL-5 INC.	游戏类型：S·RPG
发行日期：2006.11.22	版本：日文（日版）
系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
官方网站：http://www.level5.co.jp/	

评分 9.3



游戏简介：

《圣女贞德》（Jeanne d' Arc）由曾制作《勇者斗恶龙 8》、《银河游侠》等作品的 LEVEL-5 担任开发制作，类型为战略模拟角色扮演游戏（S·RPG），游戏中玩家将扮演受到上天感召的农村少女贞德，为了拯救祖国挺身而战。

游戏的题材取自广为人知的英法百年战争悲剧英雄圣女贞德，并于真实历史故事的基础上加入众多虚构幻想的奇幻要素，玩家将扮演主角贞德，率领志同道合的伙伴们与英军以及再度现世的魔物们战斗，体验融合了原创奇幻要素的贞德传奇故事。游戏画面采用全 3D 绘图方式构成场景、角色与华丽特效，并加入 2D 卡通动画影片的序幕与剧情演出，主角贞德则是请到知名配音员：本真绫担任配音。

第 1 关　天の声

地点：教堂

胜利条件：敌全灭

失败条件：贞德战斗不能

敌人：オーク X2 オークナイト X1

胜利后奖励：太阳のピンいやしの药草

游戏的第一关，用来熟悉一下游戏的系统等等，战斗非常简单。

第 2 关　圣女る铠

地点：ドンレミ村

胜利条件：敌全灭

失败条件：贞德战斗不能

敌人：イギリス军司令官 X1　オーク X5　オークナイト X1

クナイト X1 胜利后奖励：いやしの药草　ヒール

本关是试玩版的第一关，相信大家对它在熟悉不过了，在第 2 回合后贞德会变身。好好的利用神威，本关就没有任何的难度了。

第一章 传说の始まり

第 3 关　旅の始まり（限制回合：15）

胜利条件：打倒イギリス军司令官

失败条件：我方全灭

敌人：イギリス军司令官 X1　オーク X2　オークナイト X2　リザードマン X4

胜利奖励：カラチの实　　俊足の药 キュア

宝箱隐藏位置：(X10-Y11) (X11-Y6)(X17-Y6)

游戏开始有ベルトラン和ジヤン两个同伴的加入，使本关的通关难度降低不少。要注意右上角的剩余回合数，如果不及时完成任务就算失败咯。。。

第 4 关　绯色の战士（限制回合 :10）

胜利条件：打倒イギリス军司令官

失败条件：贵族の男 死亡

敌人：イギリス军司令官 X1 オーク X2 オークナイト X3 メイジ X1 ギューモス X2

胜利奖励：ピッシュ实 いやしの药草 ファイアボール

宝箱隐藏位置：(X8-Y10)　(X11-Y6)　(X17-Y6)

开始记得派人上去为那个贵族加血，不然他被围攻几下就挂了。。。

第 5 关　シノンの道

胜利条件：逃到指定地点

失败条件：我方一个都不能死

敌人：タルボット X1　リザードマン X4　ダークエルフ X2 ギューモス X2

胜利奖励：クリヨーマの实 命中の实

宝箱隐藏位置：(X19-Y9)　(X16-Y2)

集中力量向一个方向逃走，后面会遇到 BOSS，但无视他继续逃走。当然，如果你有实力的话可以考虑打倒他在前进。

第 6 关　腕轮の勇者（限制回合 :9）

胜利条件：打倒タルボット

失败条件：贞德阵亡

敌人：タルボット X1　オークナイト X2　ダークエルフ X2 メイジ X2

ギューモス X2 ガゼリオス X1

胜利奖励：ヒイカの实 クイテイカル药 いやしの药草

宝箱隐藏位置： (X9-Y5) (X10-Y9)

中途ジル会加入，我们只要尽全力赶到右边干掉BOSS就可以了。



第二章 救世主

第7关 初阵（限制回合:12)

胜利条件：贞德到达オルレアン的入口

失败条件：贞德阵亡

敌人：オークナイトX3 リザードガードX2 ソードファイターX3 プリーストX1 ウイザードX1 ガゼリオスX2

胜利奖励：ゼアルタの实 マナのかけら

宝箱隐藏位置：(X5-Y17) (X16-Y12) (X10-Y7)

本关难度很低，加上开始就有两名同伴的加入。

第8关 救世主诞生（限制回合:10)

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

敌人：ソードマスタX1 ソードファイターX3 ボウファイターX3 ランスルジャーX4

胜利奖励：いやしの种 月光のピン

敌人都处于一些易守难攻的地方，所以集中力量逐个击破才是上策。本关通过后贞德获得红炼の宝珠

第9关 血まみれの救世主（限制回合:14)

胜利条件：打倒タルボット

失败条件：全员死亡

敌人：タルボットX1 ソードファイターX2 ソードナイトX3 ボウファイターX2 プリーストX2 ランスルジャーX2

胜利奖励：いやしの药草 星のピン スキルをよこせ

宝箱隐藏位置：(X4-Y11)(X20-Y19)

让拥有放梯子功能的コレ爬到城里面，然后开里面的开关一口气拿下这座城。

第10关 タルボットの计略（限制回合:16)

胜利条件：敌人全灭

失败条件：贞德阵亡

敌人：タルボットX1 ソードファイターX3 ソードナイトX3 アーチャーX1 プリーストX1 ウイザードX1

胜利奖励：攻击の药 ガヂマーの实 フオスダウン 命中の实

宝箱隐藏位置：(X16-Y11)

我们的手下败将居然学别人夜袭。。。。 开始他会马上冲下来，优先解决他，然后派人去解决弓箭手。其他的人在门后等待敌人破门而入的时候加以痛击，但要小心敌人的魔法攻击哦。

第11关 闇を裂いて（限制回合:18)

胜利条件：打倒グラスデール

失败条件：我方有人阵亡

敌人：グラスデールX1 ソードナイトX5 アーチャーX1 ランナイトX2

胜利奖励：いやしの药草 魔力の药

由于要全员平安通过，所以无形中增加了难度，而且本关有3次增援，分别为1:3回合后来2头石狮子 2:4名骑士 3:到达BOSS处出现2名士兵。

第12关 オルレアン解放（限制回合:15)

胜利条件：打倒タルボット

失败条件：全灭

敌人：タルボットX1 ソードファイターX1 ソードナイトX3 ソードマスタX2 アーチャーX2 プリーストX1 ウィザードX1 ランスナイトX3

胜利奖励：カラチの实 守りの药

宝箱隐藏位置：(X13-Y17) (X19-Y10) (X5-Y8)

推荐集中力量向左边前进，左边的敌人势力单薄

第三章 嵐の中で



第13关 パテーの戦い（限制回合：20)

胜利条件：敌全灭

失败条件：贞德阵亡

敌人：バルテルミー×1 ソードナイト×2 アーチャー×2 ウイザード×2 ランスナイト×2

胜利奖励：灼熱のピン ピッシュの实

宝箱隐藏位置：：(X14-Y5) (X3-Y22) (X16-Y25)

游戏中途有同伴加入，3回合后敌人有增援。

过关后バルテルミー和ベアトリス加入

第14关 修道士リシャール

胜利条件：打倒スリンカー

失败条件：全员阵亡

敌人：スリンカー×1 オークキング×3 ギューモス×2

ガゼリオス×2 サイモス×1 フランス民兵(槍)×2 フランス民兵(剣)×4

胜利奖励::クリヨーマの実×1 回避の薬×1

宝箱隐藏位置::(X12-Y8) (X7-Y14) (X20-Y2)

游戏开始リシャール转成我放队员，并向BOSS进行攻击，我方最好也集中力量去打倒BOSS，不然敌人后方的兽人部队上来后可不是开玩笑的。

第15关 シャロンの罠(限制回合:12)

胜利条件:全员逃出城市

失败条件:我方有一人阵亡

敌人:スリンカー×1 ガゼリオス×4 サイモス×1

フランス民兵(槍)×2 フランス民兵(剣)×1 フランス民兵(弓)×2

胜利奖励::満月のビン×1 魔防の薬×1

一路上的敌人十分难缠，建立集中力量去消灭他们再逃走。

过关后出现动画，贞德不想和民兵发生战斗，但战斗一触即发不可收拾，贞德发现有弓箭手瞄准自己同伴时，于是奋不顾身的跳过去打算消灭敌人，但惊慌的敌人的弓箭不小心射中了贞德，贞德快掉下山崖之既，被丽安拉住。但最终还是没有能把贞德就上来，腕轮也转移到了丽安的手上！

第4章 圣女の资格

进入第四章会多出一个竞技场，

第16关 新たなる聖女(限制回合:17)

胜利条件:打倒モーラ

失败条件:リアン阵亡

敌人:モーラ×1 リザードガード×2 ダークエルフ(男)×3

クロウ×2 ダークエルフ(女)×2ワイバーン×1

胜利奖励::いやしの種×1ゼアルタの実×1

虽然条件是打倒モーラ就胜利了，但一路上都是泥地，行动十分的困难，如果不消灭全部的敌人的话，根本难以前进。。。第3回合丽安被激怒而变身，一定要好好利用神威，这样才能顺利过关。。如果前面你没有锻炼过丽安的话。。。。那就麻烦了

第17关 王太子戴冠(限制回合:20)

胜利条件:安全把太子带到大圣堂

失败条件:太子死亡

敌人:モーラ×1 ダークエルフ×3クロウ×2

クロウナイト×1 メイジ×1 ギューモス×3 ランスナイト×2

胜利奖励::ガドマーの実×1 ヒイカの実×1 銀河のビン×1

宝箱隐藏位置::(X12-Y11) (X6-Y3) (X18-Y7)

本关难度很大，因为太子是NPC不受你控制的走动，而且他防御很弱，几乎被任何怪物一摸就挂了，所以前面一定要有人顶，尽量不让太子和怪物有接触，然后就是注意弓箭手。当走到中间的时候敌人还会有增援，一定要小心。

过关后ジル退队

第18关 流转(限制回合:20)

胜利条件:敌人全灭

失败条件:リアン阵亡

敌人:ソードナイトX3 ソードマスターX1 スナイパーX2 ウイザードX2 ランスナイトX2

胜利奖励:いやしの药草 マナのかけら

建议优先解决弓箭手和法师，因为他们的攻击力实在太高了。。。消灭完全部敌人后还会有增援，不要大意哦。

这里会出现游戏的分支，A为盗贼路线 B为法师路线(说白了就是御姐和LOLI之间的选择)我选择了A路线，选择的路线只影响得到的人物，并不影响游戏后面的发展。

第19关 閉ざされた道(限制回合:15)

胜利条件:打倒反乱军的リーダ

失败条件:我方全灭

敌人:反乱军リーダX1 ソードナイトX4 ウィザードX1 メイジX1 ネクルコサーX2

胜利奖励:ヒイカの实 俊足の药

这关看起来地形复杂，但认真看后其实真正要搭桥的地方其实没有几个，如果也是选择本路线的朋友，请你一定要好好的锻炼一下这个御姐，她后面发挥的作用实在是太大了。

第20关 陷阱(限制回合:12)

胜利条件:敌人全灭

失败条件:敌人进入城门

敌人:レディノアールX2 オークキングX4 クロウリーダーX2 トロルX2

胜利奖励:カラチの实 天使の祝福 骑士の剑

开始后马上回防，因为第2回合NPC3人会叛变，可以考虑一下这样的阵型，用贞德塞城门入口的左边，女盗贼塞右边，这样敌人就无法进入，但要注意的是地方女盗贼会穿人墙。。。。一定要优先消灭。这里还有一个BUG。。。。就是敌人只会没头没脑的直冲城门，一旦被堵住后就不断在周围徘徊而不攻击别人，所以我们可以利用弓箭手和法师在它们身后猛攻击。

过关后リアン退队



第5章 黒い炎

第21关

胜利条件:打倒兽人3人组

失败条件：我方全灭

敌人：スリンカーX1　ブレイズX1　モーラX1　リザードガードX2 リザードトルーパX1

胜利奖励：ビッシュの实　　クリティカル薬

先解决猫女，然后消灭杂兵，等杂兵消灭完后老虎也差不多到你跟前了，小心他的攻击，威力十分强大。。。。　剩下最后一个狐狸由于他没有了加血的魔法了，狂K它吧～

过关后ジル得到雷鸣の宝珠

第22关　届かぬ想い（限制回合：12）

胜利条件：打倒ブレイズ和モーラ

失败条件：我方全灭

敌人：ブレイズX1　モーラX1　クロウリーダーX2 ワイバーンX1 オーガX2 スケルトX3

胜利奖励：クリヨーマの实　　いやしの風

敌人在第4回合会出现第一次增援：恶魔X3　后面还会出现第2次增援。这次战斗值得注意的是，要先干掉猫女，因为她懂得加血的魔法，还有就是小心老虎的攻击，但它的命中。。。。。　派个高回避的上去顶吧～

过关后出现アルザスの塔



第6章

丽安死亡。。。。给罗杰的打击实在太大了，他把一切的责任都怪罪在了贞德的头上，并变身成为了恶魔。。。。　后来青蛙居然得到了腕轮。（这也太。。。。。）

第23关　暗黑骑士（有限回合：14）

胜利条件：全员向北方逃走

失败条件：队里有人死亡

胜利奖励：ガドマーの实　　　マナの结晶

以现在大家的实力根本就不用怕罗杰，直接干掉他在前进好了。本关逃跑可以说的上是没有什么难度，只要小心一些血少的同伴不死亡就可以了。

第24关

胜利条件：打倒エストマ

失败条件：贞德阵亡

胜利奖励：いやしの种　ゼアルタの实　ドランゴセイバー　ブワゾンダガー

开始的时候贞德会与BOSS独处一间房间，BOSS的HP高达1200，而且还懂每回合回复10%的HP，如果无法实力每回合给予BOSS200左右的伤害的话，你还是乖乖的躲吧。正面的门是打不开的，要从左右两边的门前进，里面怪物等着你。。。。　只要大部队赶到了房间后BOSS就没有什么可以害怕的了。

过关后得到法师用的报いの宝珠

第25关　死の胎动（限制回合：20）

胜利条件：打倒ジョルジュ

失败条件：贞德阵亡

胜利奖励：いやしの果实　　ナイトスピア\俊足の药　贤者の杖

开始以最快速度干掉BOSS，免得它不断的去召唤龙，打倒他后他会变身成恶魔，但实力实在一般。。。。

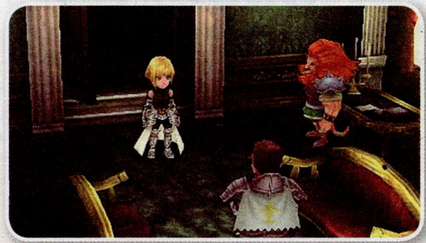
过关后出现ラングル坑道（详情看分支攻略）

第26关

胜利条件：打倒セルヴォー

失败条件：我方全灭

前面由于有封印拦住，所以只能饶到而行，路上的杂兵相信以现在大家的水平，是完全没有问题。这个BOSS可以说是没有任何的特色。。。。　简单杀之。。。。但大家一定要注意拿到王座后面的隐藏宝箱，它是贞德用的宝珠（命の宝珠）



第7章　翻弄

第27关：パリ潜入

胜利条件：全员上船

失败条件：我方有人死亡

一路上没有太大的麻烦，就是感觉巨人的血太多了。。。。　但巨人身上能偷到不少好东西～推荐偷HP每回合回复20%的技能。游戏中有两条船，上面那条是10回合就走了，而且10回合的时候敌人出现增援。

第28关：光和影（有限回合：12）

胜利条件：敌人全灭

失败条件：我方全灭

感觉敌人的实力开始不断的增强了。。。　而且回合数比较少，最好派全主力去应付，不然还真有点吃不消。地图下面有个技能的隐藏宝箱，不要忘记拿咯

过关后再次出现了分支

我选择了A路线，这里和上面的分支是一样的，选择是不会对游戏结果产生任何的影响。

第29关　追迹

胜利条件：敌人全灭

失败条件：村长老家被入侵

这关地势十分的狭小，而且敌人的目的都是入侵长老的家，所以开始的时候在长老家门前放置一个强

力的伙伴，然后堵在长老家的门前防止敌人的入侵。

第30关

胜利条件：敌人全灭

失败条件：我方全灭

这关比较棘手的是那几条龙，它们无视地形而且行动能力强，所以开始的时候尽量先别和它们发生正面的战斗，先让弓箭手利用天空の矢把敌方的弓箭手消灭，然后再大举攻击。

第31关 对峙

胜利条件：敌人全灭

失败条件：我方全灭

本关出现了新敌人，刚开始的时候以为它们挺强的，但交手不久他们就漏出了菜鸟本色了。由于罗杰以NPC出现，加上他能力不足，勇气有余的乱冲。。。所以最好让一个懂回复的看好他。

第32关 封印されし力

胜利条件：敌人全灭

失败条件：我方全灭

本关开始我方被封印了：光环（打敌人出现的东东）变身 技能 等3个能力，还好本关的敌人都比较菜，让2个弓箭手分2路去破封印，很快大家就能回复全部能力了，但。。。那时侯估计敌人已经不剩多少了……

第8章 约束

第33关 解放

以下会出现6场战斗，条件都一样如下：

胜利条件：敌人全灭

失败条件：我方全灭

第1战：简直是藐视我方的实力嘛。。。居然派那么弱的敌人出来

第2战：罗杰的能力比起以前完全没有啥进步嘛。。。。还带着两个弱弱的小兵出来溜达。。。轰杀之

第3战

假丽安+3个法师。。。。简直比第2战还简单。。。

第4战：这次换成了骷髅枪兵，只要注意大家别站太近，其他就没有什么问题了。

第5战：这次出现2个恶魔，一个怕魔法，一个怕物理攻击。

第6战：罪魁祸首终于出现，别被它1400多的HP吓到，其实他只是个物理攻击比较高的菜包罢了。。。。

第34关 五人目の勇者

胜利条件：打倒ベッドフォード

失败条件：我方全灭

第5个腕轮终于登场了，不过从开始的动画中我们已经知道他就是腕轮的拥有者了，这次终于要和他正面对决了。一路上小心法师的攻击就可以了，因为他们都懂得回复HP，所以优先杀之。

第35关 闇の王座

胜利条件：打倒魔王ギルヴァロス

失败条件：我方全灭

这次的杂兵少得可怜。。。全部消灭后来到BOSS面前，居然发现全员攻击伤害都为0。。等攻击他一次后会发生剧情，原来出现的4死神又再次登场，但以现在大家的实力，他们已经无法构成太大的威胁了，优先解决懂得每回合回复的死神。打倒4个死神后大家的攻击终于能对BOSS产生伤害了。对了，BOSS凳子后面有一个隐藏宝箱，是把剑。至于能力嘛。。。。一般般。。

第36关

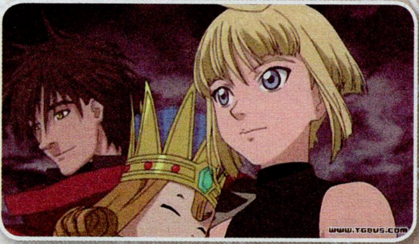
胜利条件：打倒魔王ギルヴァロス

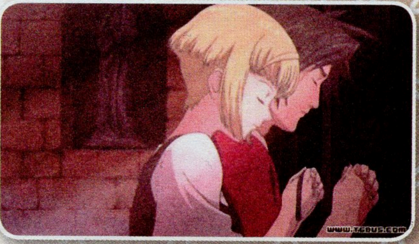
失败条件：我方全灭

魔王拥有高达3000的HP，旁边又有4个骷髅柱子再搞鬼（其中有2个是弄得帮魔王回复的），魔王和龙一样，都属于3X3个格的怪物，建议使用サイクロン2这个魔法对其进行攻击，魔王的3000HP很快也就这样结束了。本关有2个隐藏物品，得到的都是加能力的物品，至于拿不拿就看大家了。

－完－







乐高印第安那琼斯

中文名：乐高印第安那琼斯		ISO容量：536MB
原名：Lego Indiana Jones : The Original Adventures		
评分 9.8	厂商：Traveller' s Tales	游戏类型：ACT
	发行日期：2008.06.06	版本：英文
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.lucasarts.com/games/legoindianajones/	



游戏简介：

著名的玩具厂商"乐高"（LEGO）与游戏发行商卢卡斯艺术（LucasArts）开发商 Traveller' s Tales 再度携手合作，推出电影改编游戏《乐高印第安那琼斯 最初冒险》（LEGO Indiana Jones : The Original Adventures），游戏将登陆包括 PS2、PS3、PSP、XBOX360、PC、Wii 和 NDS 等在内的主流游戏机平台。目前 LucasArts 官方网站放出 PS3 和 XBOX360 版多张游戏的最新画面，供玩家参考。本作目前预计 2008 年 6 月份在英国、德国、法国等多个欧洲地区国家发售。而前一个大受欢迎的游戏是《乐高星球大战》（LEGO StarWars），而此次的新主角是电影史上最受欢迎的冒险英雄印第安那琼斯。

前言：

谁说电影改编的游戏都是骗钱之作？由美国热门电影改编的游戏《乐高印第安纳琼斯》就让小编大吃了一惊，游戏中的人物并不是正常比例，而是"乐高"特色的木偶人形象，无论敌人还是主角都胖嘟嘟的十分可爱。因为是多平台游戏，游戏做的非常用心。大量可破坏的场景，丰富的收藏系统，精巧的解迷都让人玩得不亦乐乎，沉浸其中。

系统介绍：

游戏是自动存盘，由于每关的流程比较长，请大家一定要坚持到关底，不然就白玩了

过关后会提示存盘，然后会有两个选项选择，选第一个就是继续冒险，第二个则是回到 游戏大厅 这里可以查看自己在关卡里的收集品和动画，以及一些隐藏的小东东。

想要继续冒险就查看大厅里的地图，一共有三张地图，每张地图代表一部印第安纳琼斯电影，都有六个关卡供大家冒险。不过考虑到难度问题，还是从第一张地图玩起比较好。

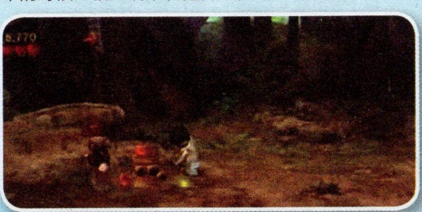
OK，让我们一起进入乐高印地安纳琼斯的世界吧。

提示：有很多宝箱在故事模式 (STORY) 里是拿不到的，要以后进自由模式 (FREE) 选有特殊能力的人才能拿到。每过一关，都可以在大厅过道左边的房间花钱购买曾经一起作战的同伴或者敌人来组成考古小队，战斗中可以按 L，R 切换。

夺宝奇兵 1: 法柜奇兵

第一关 The Lost Temple(失落的神庙)

考古学家印地安纳琼斯和他带领的探险队进入了神秘的土著人领地，希望能在失落的神庙里找到财宝。但是途中受到了土著的攻击。当印地安纳琼斯回过神来的时候，就只剩下和他自己和 SATIPO 两个人了。



先熟悉下操作吧，X 是跳，□是空手攻击 ;O 是鞭子攻击。按△则可以随意控制琼斯与 SATIPO。

场景里的很多东西都是可以破坏的，尽情的破坏吧，多吃金币是可以提高过关评价的。

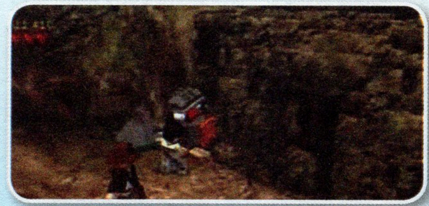
一路往右大胆的跳起抓住藤蔓就可以通过了，不用管你的同伴，他的表现很有达人风范，那动作可比你利落多了。旁边有一垛木头，靠近后按住 O，就看到琼斯大人象机器人一样迅速的拼起一个弹床，踩着这个，可以吃到高处的钱币。

再往右又看到一个奇怪的石像，小心不要踩它面



前的按钮，会被暗器所伤的。这东西其实是可以破坏的，给它一顿打它就会变成一副笑脸，再踩开关的话它不仅不喷暗器，还会给你钱，真乖。

在上图的悬崖前有一个黄色的光圈，表示这里是需要特殊条件才可以通过的，在这里我们要控制 琼斯 按 O 就可以荡起鞭子漂到对面了。后面又没路了，发现地上隐约的好象有啥东西，马上换 SATIPO 按 O 用铲子刨刨。一刨不要紧，居然刨出一迷你桥，真是太神奇了！



在如图位置，先挖出一石像头装在左边，然后用摇杆控制人物把头像推进去并且踩下两边的开关，门就开了。

在下一个场景，先把河边的木料拼成船，然后换 SATIPO 按△划船就可以过河了，随后的石门需要两人同时拉绳索解开，其实只要随意控制一个人拉绳子就可以了，电脑会很好的配合你的。



这个场景需要让 琼斯 爬到上层，用木箱压住绿色的键，自己踩着左边的键，SATIPO 就会跑到中间的格子，然后 琼斯再压住右边的键，SATIPO 就可以通过了，随后他会关掉陷阱开关让你通过的。

快速通过烂吊桥来到 右上图 的位置，大门紧闭。这里要踩下 4 个深色的石板，大门就会自动开启。



终于进入神庙内部，拉左边的绳子会掉下一把钥匙，正好拿来开启右边装置的机关。踩着转动的台阶，琼斯一行终于拿到金像，总算不枉此行，OK，现在华丽得从另外一个门脱出吧。

一路上有很多滚动的石像滚过，靠画面里面走就可以躲过。走到尽头后大胆得纵身往右跳下，两人合力扯下机关，让滚下的石头砸烂大门就可以通过了。

正当 琼斯洋洋得意 以为就要安全脱离的时候，一个巨大的石头滚了过来，快跑吧！

此时 CPU 控制的 NPC 尽显达人风范，你还没反应过来，他就一瞬间跑没了影。不过没关系，轻轻按一下△，你就换到前面去了，哈哈。



赶快坐飞机闪人吧，一边对付不断刷出来的土著人，一边把两大筐零件放到飞机旁的绿色台子上。（水里那个需要琼斯用鞭子拉过来）零件齐了之后换机械师，靠近飞机按住 O 把飞机修好就可以离开了，到此第一关终于 OVER 了。

小编 PS：好长呀，从没见过这么长的第一关。

第二关Into the Mountans(踏入群山)

琼斯来到 MARION 的店里，不要和她客气，砸个稀巴烂吧，可以砸出很多金币



MARION 的特点是跳得很高，控制她高高跳起抓住左边的半截绳梯就会掉下个钥匙，有了这个就可以打开门边的装置了。

这个时候，法国考古学家贝勒克带着一群喽喽冲了进来，要抢琼斯的古钱币。

自然不能让他们得逞，迅速得击溃杂兵，然后去攻击黑衣人，不过这家伙脚底抹油跑得蛮快。这时我们应该控制琼斯按 O 用鞭子拉过来一些酒瓶、板凳往他脑袋上砸，连续三次就可以打退他们了。

随后又进来一个持机关枪的匪徒，对付他不能急，一边来回跑直线躲子弹，一边用鞭子拉过来一些酒瓶板凳，等他攻击的间隙砸过去就可以打败他了。随后贝勒克再次上场，这次他还带了手枪，不过还是用老一套，很快就能打败他。



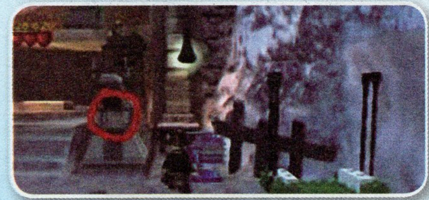
虽然打退了恶徒，但是MARION的店全挂了，伤心之后只能跟着琼斯去冒险了

一直往右在下图的位置用火把点燃炸弹。（靠近就可以自动点上了）炸开栅栏后可以得到一踏板，右边的升降机正好用到。

不过升降机的引擎坏了。砸烂左边的箱子，里面有一扳手，拿着这个在引擎旁边按住O就可以把升降机修好了。

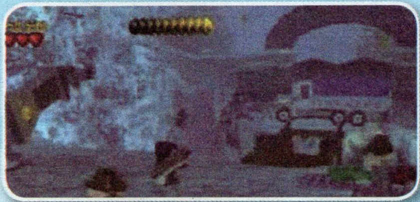
琼斯先荡秋千过去，然后修好桥再推到左边，MARION就可以过来了

随后的机关需要MARION在彩圈处跳上高台把炸弹的一部分推下来，然后组装好，再回左边拿一火把过来点上就可以通过了。



随后来到一个遗迹的门前，先跳到左边上面打开开关，随后把图中画圈处打烂，拼起一栏杆，抓住栏杆跳到上面把上面的东西推下来，然后拼成升降机的踏板。OK，踏板有了，但是引擎还是坏的，到处破坏一番吧，说不定在哪疙瘩就能找到一扳手呢！

终于来到遗迹内部，打碎那个显眼的黄色柜子，居然找到一铁锹。正前方的土地在发光，很可疑。用力一挖居然挖出一钥匙，对入口处的开关使用的话，左边的绳子就会降下来一点。控制MARLON一路前进，而 琼斯 则在下面推踏板帮忙，两人合力一会就脱离这里了，真是男女搭配干活不累呀。

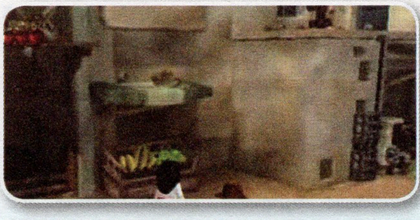


一出来发现有一升降机，骑马去踩机关就可以上去了，在右边发现终极武器“火箭筒”。这东西威力巨大，要小心使用，如果爆炸目标离自己太近的话自己也会挂的。

走到桥边没路了，右边的铁箱很可疑，拿“火箭筒”一轰，发现里面一大堆零件。按住O把它拼好，发现是一“磨”式开关，使劲一推，桥是可以走了，但是跑来一大群杂兵，小心KO他们之后，用“火箭筒”轰烂卡车就可以过关啦。

第三关 CITY OF DANGER 危险之城

想通过吗？想通过就要先贿赂下猴大爷，拣起香



蕉扔向猴子，它就会给你好东东：）

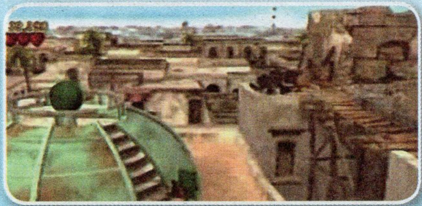
到达第二个场景，发现左边有个很大的门，需要拿到两把钥匙才能过。

先走左边，按照这里的规矩要继续拿香蕉贿赂猴大爷，可以拿到一铲子。先把猴子脚下的杂物清一下，并拼起半面梯子，然后在右边装置前拿铲子铲两下，再使用装置就可以爬上梯子拿到第一把钥匙了。

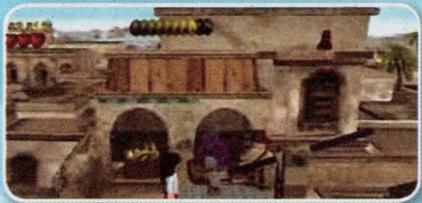
然后去右边，看到下图的那只四轮车了吧，推到左边，然后先跳左边的棚子上，然后跳上四轮车，最后拉下绳子取得第二把钥匙，过版



后面一个版可以骑骆驼，蛮有意思。注意那个墙边的拖车了吧，先打烂它右边的箱子，把车把拼好，再向右一拉，路就出来了。



又是猴爷挡道，先用 琼斯 的鞭子把阳台拉塌，然后用香蕉换炸药炸掉左边的火药桶就可以爬上去了。这个半球形的建筑的右边是可以推的，一推就推出台阶来了，上去把绿球推往右边就可以继续冒险了。



来到最后一个平台，继续给猴子香蕉，可以拿到一扳手，修好左边的电机可以拿到一堆零件，貌似地

上的机关需要两堆零件才可以开启。换琼斯甩鞭子飞到右边得到第二堆零件，把零件左边的那堵墙推倒就可以回去了。

把零件堆到一起，两人就开始堆积木，5 秒钟后，一跷跷板样的东西就拼好了，跳起来拉左边的杠杆，地道出现 !LET' S GO



啊，原来这里是敌人的基地，大干一场吧。把军官杀死可以得到军官帽，主角带上后就可以正正堂堂的去敲门了，居然真的给我们混进去了，把里面的敌人一顿暴打，还抢来一辆卡车，横冲直撞冲出去吧 !!

到这里有一个经典的场景：中东大刀男与琼斯单对单 PK! 中东大刀男的刀耍得那个叫好，那是惊天地、泣鬼神。不过琼斯大叔一抬枪就把他给 KO 了，真搞笑。

第四关 The Well of Soul 灵魂之井

琼斯一行又进入金字塔淘宝来啦！不是吧，我们的大英雄居然怕蛇，只要靠近蛇他就会腿脚发软，走不动跳不动，真没用呀……

先用 琼斯 到上面拉桥，因为怕蛇，拉了一半就不干了。只好让向导帮忙。控制向导大叔跳到对面，推动左右两个石像，得到一堆柴火和一个火把，点着柴火赶走了蛇，琼斯 就可以过来了，两人一起按动开关进入下一场景。

下一个场景的墙上有一副神秘的图，据说要古老的文献才能破译。砸掉左边的罐子可以拿到一本古书，拿着它去读墙上的古画。画上的九宫格会依次点亮，然后你按照它的顺序选择一次，如果完全正确就会出现新的道路了。



冲上楼梯，楼梯却一下子变成了斜坡，让琼斯一行无法前进。只好先另作打算。

拿着钥匙去开右边的机关，然后把右边能打烂的东西全砸了，会发现里面有几块黑黑的东西一跳一跳的，按住 O 一阵乱拼，居然拼出了一个“阿努比斯”狗头神像，安在斜坡右边那个无头神像上正合适。上台阶把右下图中 2 号位置的踏板装上，踩着踏板把 1 号位置的神像“眼睛”填上。结果却没有任何反应，貌似还有一个眼睛藏在附近。

其实另外一个眼睛还是在斜坡下的那个场景里，让琼斯爬绳子从上面走，向导则在下面推台子帮忙铺路，最后走到右下角就可以拿到第二个眼睛过版了。



大厅里有圆圆的黄球，貌似正好与墙上的三个圆孔配套，左边地上有一个，左边地里可以挖一个。右边也有一个，需要先在右边挖出一本古书，破译墙上古老的图案之后就可以控制琼斯爬上去，用鞭子把球拉过来了。

最后还要在最左边的角落打出一塔板安在中间，把三个圆球都装好后，巨大的宝物“法柜”出现，琼斯一行可乐坏了。

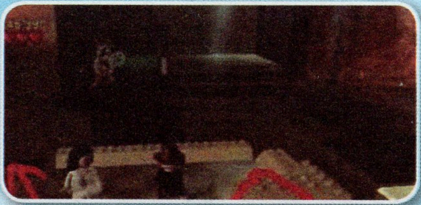


可惜贝勒克一行早在外面等着了，他们不仅抢走了宝物，还把 琼斯 和 MARION 扔在古墓里，好惨呀！

我们的英雄自然不能坐以待毙，琼斯站到右边踏板上，MARION 纵身一跃，一拉绳子把琼斯撬起来，然后琼斯拉倒神像砸出出口！

在下一个场景，首先将图中的积木堆好，然后推到箭头位置，以后踮脚要用到。

上方的机关缺几个齿轮和一把钥匙，不过问题不大，房间的右边可以找到的，打开开关把踏板升起来，然后两个人一起上二楼，同时踩下机关就可以过版了



开启最后的大门需要两把钥匙，直接走右路可以拿到一把，左路利用琼斯的鞭子上高台可以拿到另外一把。

这时候，传说中的毒蛇 BOSS 出现了，不过它一点也不强，拿着墙上的火把使劲砸吧，很快就能过关了。

把 BOSS 死后位置的废墟堆成梯子，爬上去后使劲把白色的石块往推，啊，终于逃出这鬼地方了。



第五关 PURSUING THE ARK(追击法柜)

好不容易逃出来来了，马上去找贝勒克算帐，把法柜抢回来！

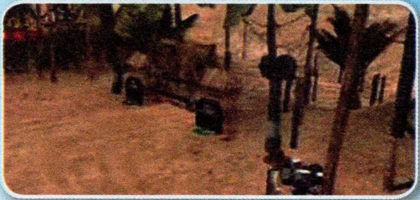
把图中圈里两筐零件放绿框里，然后组装好机器钓臂。到控制室前按△就可以控制机器钓臂了。把左边的重物按照图中箭头放下就可以上第二层了。但是前方的路依然不通，需要有人在下面移动高台才能通过。现在的问题是高台下的轨道还缺三块垫板，赶快去找吧。

轨道边可以找到第一块，右边一矿车是可以推的，推往右边会撞成一堆废铁，用这个作材料可以拼出一块垫板。在矿车右下的地下貌似有啥东东，四处找找铁锹之类的东西把它挖出来。啊 ，三块板全了，铺好轨道，两人合力就可以离开这鬼地方了。



这里有重兵把守，看来只能硬打了。杀掉对方的军官拿到军官帽到哨岗前打个招呼就可以大摇大摆得通过了。

后一个场景可没那么简单了，需要两个装置才能把铁护栏打开，其实右边就有一个。但另外一个就比较麻烦了，先要搞点大破坏找到把铁锹，在场景左边挖出一把钥匙，然后爬绳索上高台取另外一个装置。提示：第一个开关是坏的，需要在废墟前按住 O 把它修好才能使用钥匙。



啊，BOSS 战，又是一刀枪不入的铁人，不过没关系，有蛮力的人一般智商都不过 50(普通人是 100)，只要把路边的一铁块挡拿起在面前，那家伙就会傻傻地一拳捶向铁块，自己损血一格……

小编 PS：这游戏是谁设计的，简直侮辱人类的智商嘛，我觉得应该把这家伙设计成一大猩猩就可以了。

这时候冲来一运兵车，一大堆杂兵向我们扑来，不过他们哪是琼斯的对手，5 秒钟都就都扒下了。

控制琼斯爬上中间的飞机 按“口”对卡车一顿扫射，卡车就成了一堆废铁，把废铁拼成铁块继续勾引那傻 X 攻击，结果那家伙很爽快得又来了一拳，自己损血一格……

小编 PS：飞机一瞬间可以把卡车秒了，却不能伤这家伙分毫，我觉得还是直接把他改成“高达”算了。

曾有人云：“圣斗士不会被同样的招式击中第二次！”，可惜这家伙不是圣斗士，在第三次击中铁块后被启动的飞机螺旋桨切掉了脑袋，如果这个场景在战神里出现那一定会是 18X 到极点，但在这里看到的确实脑袋象玩具一样在地上一蹦一跳，而无头的躯体则一边转圈一边找他的脑袋，笑死人了。

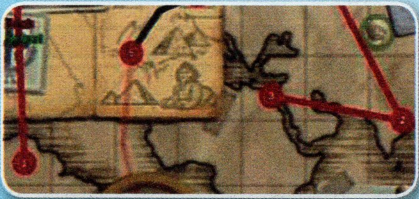
随后琼斯开着卡车继续追逐贝勒克一行。

这里还是比较简单的，只要把杂兵全灭，然后按△翻进最前面的卡车的驾驶室，再按 X 就可以追上去了。琼斯驾驶着卡车，对准贝勒克的小吉普屁股猛得一撞！爽，终于报仇了。



第六关 Opening the Ark(打开法柜)

好景不长，贝勒克卷土重来，MARION 又成了俘虏。



琼斯潜入潜水艇，顺利得救出 MARION，不能便宜了贝勒克，还要找他算帐。

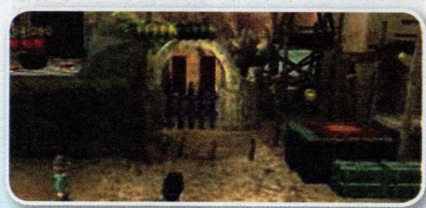
在一开始的地方找到一框零件先装到潜艇的炮上，貌似还少一个，继续找吧。

琼斯从左边绳索爬上移动高台，MARION 帮忙在下面推就可以到达右边的台子上。轻推墙上的按钮可以把梯子放下来，两人一起踩机关就可以打开闸门拿到另外一个零件。

捧着零件走到岸边，NPC 居然可以自动操动开关

把你传过去，赞一个。

终于可以开炮了，对着远处的两块螺旋桨的绿色部分一顿扫射，就可以打出一架云梯，走右边脱出吧。



铁将军把门，只能翻墙了，控制琼斯用鞭子打出一条路吧。

翻过墙，拿到一扳手，就可以修好下面的那台军车了。开上卡车撞回刚才的房间，跳上那个奇怪的平台，按要求拼出一个阿拉伯数字“4”。不会的话就看右边的图，推箱子压一个，两个人各踩一个，盆子压一个就可以了。

这时下面的门开了，里面有传说中的武器：火箭筒。轰开旁边的铁栅栏，就可以进入了。



BOSS 战，这家伙也没啥厉害，就会占着小弟多欺负人，武功也不怎么样，唯一拿得出手的就是轻功还不错，跳来跳去的，只能追着打了。

最后敌人全被法柜里的死神所杀，果然恶有恶报。琼斯与 MARION 也走到了一起，真是完美的结局呀！

夺宝奇兵 2: 魔宫传奇

第一关 SHANGHAI Showdown(上海摊牌)



印第安那 . 琼斯博士与夜总会歌手 WILLIE 巧遇，并被人下了毒。

解毒药在二楼左边的一个小子手上，怎么才能骗到解药呢？琼斯想到以前用香蕉换猴子手上钥匙，这种方法也许行得通，把桌子上的珠宝扔向他，他会自然的接住并把解药扔给同伴。头上有三色标记的就是拥有解药的人，继续扔宝石换解药。（宝石中间两个，左右各有一个，右边那个需要 WILLIE 小姐按住 O 用高音震碎）。最后一个家伙拿了珠宝后过于兴奋不小心把解药弄丢了，琼斯一个鱼跃接住喝掉，马上就和没事人一样啦！

这个时候 BOSS 出现，相当强力，又是一个刀枪不入的家伙，打不过还躲不过？两人一起启动开关打开中间龙头，拿到宝刀一把，把墙上的锣打下来，然后砸烂窗户冲出去吧。



关键时刻十二岁的小朋友兰德救了他们，不过车子还是被打报废了，得去找点零件来修一下。

打烂右边的杂物，出现了一个小洞，貌似只有小孩才钻得进去，ROUND 钻进去一直往右找到了一批零件；琼斯从街左边爬上去，而 WILLIE 在下面拉雨蓬帮他垫脚，成功地拿到了第二批零件。麻利得拼好之后还不行，还要找个扳手大修一下才可以。

这时，左边的车库里冲出一群匪徒，解决他们后在车库里发现了扳手，修好汽车就可以冲进里面的机库了。



飞机没有螺旋桨，不过没关系，这里应该有零件的，利用 ROUND 的能力在右边可以找到一堆，而利用琼斯的鞭子可以在左边机库里得到另外一堆。主螺旋桨 OK 了，但是两个副螺旋桨还不行。让 WILLIE 或者 ROUND 开起左边那辆叉车，琼斯会自动跳上去，从叉车上跳到飞机两侧把螺旋桨都拉转就可以飞了。

第二关 Pankot Secrets(Pankot 的秘密)

中途飞行员不辞而别，琼斯一行坠落到一印地安部落。村落里的人们告诉他们，自从安卡拉圣石被盗走之后邪恶之神就常常骚扰这里，抢走他们的儿童。为了拯救数以百计被神秘崇拜仪式奴役的儿童及找出安卡拉圣石的秘密，琼斯一行不惜挺身涉险……

本关有大象了，虽然有两头，但每次只能一个人骑。地图上很多泥潭，必须用大象载人过去，过去一个就换人继续载，直到全员通过为止。要过桥需要两框零件，右上有一框，不过太重，需要骑大象的情况下按 O 拿起；另外左边的一个有很多蛇的地方可以让 WILLIE 跳过去拿。



继续前进，琼斯先过泥潭拿到一把铁锹，退回来挖出钥匙，这样就可以打开机关把门打开了。

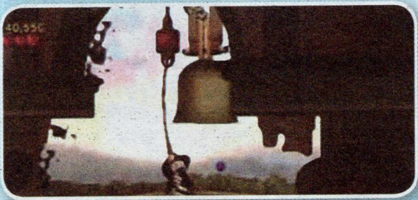
前面又有一道门，这次的钥匙在一只猴子的手上。找香蕉去吧。

回头找香蕉，发现泥潭里有不少，在如图位置用琼斯的鞭子拉来一只香蕉就可以了。

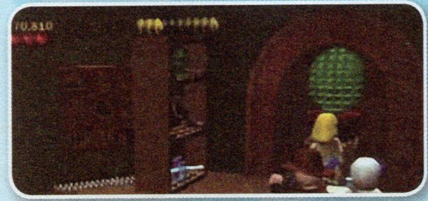
到达最后的城门前，把大象扔左边，三个人站右边就可以把门打开了。



主人盛情款待，晚宴不要太丰盛哦，不过WILLIE还是被“油炸猴脑”给吓晕过去了。



主人不是善类，琼斯决定还是快点闪比较好，拉钟可以拿到一把钥匙，然后打开机关。啊？怎么转不动，小编一开始还以为是ISO坏了呢，搞半天是缺一个零件，就在桌子上……



一路杀出去，在上图房间推动机关，左边会出现一副古画。到右边发现有一本古书，操纵WILLIE按住O用她惊人的嗓音震碎玻璃拿到。然后解开古画之迷就可以进入密室了。

把床往右推，琼斯上去拉动开关。然后把机器人拉出来。居然出现了神秘的入口！



琼斯爬上去拉住左边绳索，ROUND走右边拉住右边绳索就可以拉起台阶，三人一起进入。

里面全是蛇，只有琼斯可以跳过去。琼斯拿着墙上的火把，蛇见了火光就吓跑了，这样就可以保护另外两人进来了。

没路了，琼斯拉动机关，掉下来两具白骨，并且天花板开始压下来了，快想办法吧！

把白骨打烂，会出现两框零件，赶快拼呀，琼斯使出绝技“无影拼图手”飞速得拼起乐高零件来。

4.12秒完成，有没有破世界记录不知道，总之是得救了。门开了，发现邪教组织，琼斯决定要解救这些可怜奴隶。

第三关 The Temple of Kali（凯利神庙）



右边的人像很可疑，貌似可以垫脚，不过需要找两个零件先。

先下去，看到第一个零件，但是可不好运上去。左边的骷髅头貌似是个升降机，但是把手坏了。走到右边把上面的机器推下来摔烂，可以拼出一个把手。然后把零件放在悬崖边，琼斯先站到骷髅升降台上，然后用鞭子把零件拉过来。ROUND推机关就可以把琼斯送上去了。

然后找第二个零件。琼斯用鞭子荡到左边，一挑四之后把火把安在桥上放ROUND过来，ROUND爬到高处得到第二个零件，就可以从人像的左边爬过去了。



后面的旋转机关比较难过，但是NPC却爬得很快，如果他超过你了，不用客气，华丽得换人吧。

终于进入了祭坛，乘 WILLIE 还没下锅赶快救她。想救她就要按下神像左右两个开关。

右边的先要把如右上图的两具人像推到合适的地方，然后让 ROUND 钻洞上二楼去打开机关。

左边的话先把左边的栅栏打烂进去按开关把人像放置到合适的地方，再让琼斯上二楼按开关就OK了。



想救人哪那么容易，BOSS 出场，此人轻功很牛，需要两个人包围他，然后经常换人来围杀他。很快他就只剩一格血了，这时候他的速度更快了，基本无法攻击到他。

只能拿杂兵出气了，打杂兵可以暴出“信徒的帽子”，这帽子蛮有特色，既然来到这里就带一顶回去留作纪念吧。等等，大神像的左右各有小神像一座，如果不拜一下岂不枉此一行？拜过神像后再攻击 BOSS，BOSS 如果再跳到红色的格子里就会被神像秒杀，呵呵，恶有恶报哦。

第四关 Free the Slaves(解救奴隶)

前面的路被封住了，但是我们可以利用矿车撞出一条路。

在后面的场景发现了一个奴隶小孩，解救他之后他会钻洞帮我们开门以表达谢意。



下一个场景，需要琼斯先到里面的洞里破坏一番，可以拿到升降机的零件，放在装置上然后调查左边的机关就可以传送出去。

想把零件安全运到右边升降机那里，就要好好利用琼斯大人的鞭子了，具体方法还是老办法，把零件放悬崖边，自己先跳过去，然后轮鞭子拉过来，如此反复就 OK 了。

升降机的零件 OK 了，在出口左边可以找到扳手，修好之后就可以上去了。但是发现通往右边的路还是不通。再仔细观察，发现洞穴右边的地下貌似有什么东西，拿起旁边的铲子一挖，发现是一把钥匙，在一边的机械上使用后，上面的台子落下，终于可以通过了。

琼斯大人又顺利得救出了个奴隶小孩。

下一个场景，想上二楼救人，就要先清右边的杂物，在洞里发现一零件，正好安在左边墙上当把手，用力一拉，居然出现了一个楼梯。干掉一群喽喽后，拿铁锹在左边地下可以挖出零件，正好安在奴隶围栏下面的墙上，然后用力一拉把手，所有奴隶就都自由啦。



终于可以正面与奴隶主交战了，这个 BOSS 貌似不强，两拳就被琼斯大叔放倒了。

但是二楼平台上的巫师不知道是不是给他喝了印地安神油之类的东东，居然瞬间满血，根本打不死了！

看来得先把上面的巫师搞定才行。先用火药炸烂铁笼子把小个子 ROUND 放出来，让小个子修理上面的巫师（中途要把矿车推过去踮脚）

没有了巫师的支援，打那 BOSS 就很简单了，在 BOSS 搬石头的时候拿炸弹丢他，很快他就会被石头压死了。

第五关 Escape the Mines(逃出矿井)

我们得逃出这里，这里有一台矿车，不过三个人坐不下，先想办法再弄台矿车吧。



先清杂兵，然后打开右边的开关，会出现一把炸药，把右边的一堆废铁炸烂。拿这些废料就可以拼起一辆矿车了，而且前面的铁轨也不全，根本不能开。在铁轨旁打废料可以打出少量枕木和一把扳手，用扳手把矿车修理好，然后用枕木铺好铁路，可惜还少一截铁轨，在左边地上可以找到一截，拿来一用，居然正好！

把矿车推到底，然后还需要用升降机把它升上去。这个好办，琼斯爬上去放下梯子，三个人合力踩下机关就 OK。



随后就是矿车游戏了，按三角可以控制另外一辆车，用左右控制人物侧身方向，可以按“口”攻击。

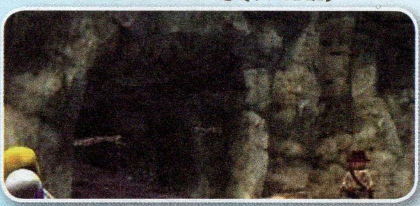
第一段需要把三个信号灯打成绿灯就可以通过；

第二阶段需要把全部五个信号灯打成绿灯，不要急，慢慢打，时间问题。

提示一下，第一阶段只有一条路，没啥好说的．而第二阶段是有两条路的，默认情况下我们会走右路，注意观察下，每次跑一圈下来后的一个地方是左右两边个有一个红色的柱子，打哪边就走哪条线。想快速通过的话就先把右路的四盏灯全敲亮，然后换左线敲最后一盏就可以了。

啊，居然结束了，本关相比其他关卡真有点短呢。

第六关 Battle on the Bridge（决战吊桥）

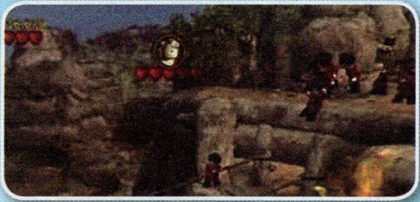


琼斯一行被大水冲了出来，危机一刻抓住洞口的树枝才得以逃生

先控制小个子 ROUND，爬上去放下小桥，琼斯过来拉下上面的石头。落地的碎块很小，如右上图位置，可以拼一个楼梯爬上去。

后面场景的大门需要杀杂兵拿到信徒的帽子，然后就可以拜神拿零件过版了。

通往最后决战的大门紧闭，需要 WILLIE 高跳拉住左边绳索，ROUND 钻洞上去拉右边的绳索，然后琼斯踩着中间的骷髅机关就可以打开了。



终于要与邪教教主决战了，到处都是他的人，我们的主角暂时只能在中间迎击。

BOSS 功夫了得，连续拳的最后一击会把你定住，完全无法反击。

这个时候团队协作的优势就显现出来了。BOSS 把你定住的时候，他自己也会因为摆 POSE 而暂时不能行动，这也是你唯一攻击他的机会，马上换人猛踢他的屁股就好了

BOSS 被攻击后就会闪人，并不停得招杂兵，琼斯觉得这样也不是办法，决定把杂兵的刀丢出去砍断桥边的四根绳索让敌人都掉下去。

打 BOSS，砍绳索，反复几次之后，琼斯与同伴眼神交流后砍下最后一根绳索，所有的杂兵都掉了下去。而难缠的 BOSS 也被琼斯大叔一计老拳打下去喂鄂鱼了。

安卡拉圣石回到了村民手里，村子又恢复了生气。又是个完美的结局：）



夺宝奇兵 3：圣战奇兵

第一关 The Hunt for Sir Richard（理查德先生的猎物）

故事背景设于 1938 年。印弟安那琼斯与父亲依据笔记上的记载，寻找传说中耶稣于最后晚餐所用的圣杯。传说中的圣杯有治愈任何伤口的神奇功效，听说纳粹也在找。

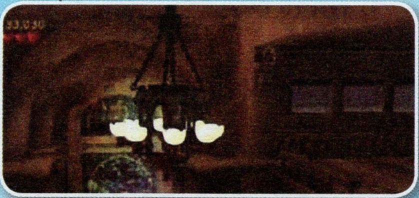
琼斯又开始了新的旅程，这次同行的是学者 BRODY 和美女博士 ELSA。

想过桥的话先要把一路上商店的雨蓬都撑开，然后控制 ELSA 跳上去拿到钥匙打开桥左边的开关；随后换琼斯到桥右边上面拿到钥匙就可以了。



利用手上的古文献就可以进入大图书馆。看图书馆中央的架势貌似需要四堆零件。

第一堆就在正上方地上摆着；然后把右边的梯子往右推可以拿到第二堆；再去左下角（右上图）把书全撕了可以发现一机关，摆弄一下就可以从暗门里拿到第三堆零件了；最后让琼斯去左上拉机关，会出现新的机关，逆时针转到底就可以上楼拿第四堆零件了。



把零件全拼好，然后让琼斯去二楼右边拉下吊灯就可以把地上砸出个大洞。

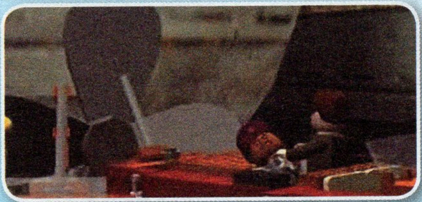
原来这里有个古老的洞穴。因为 BRODY 怕怕，于是琼斯与 ELSA 进入继续冒险寻找传说中的圣杯。



最左边的棺材里有一把铁锹，一定要拿，然后挖出地上的零件可以拼出一台电风扇（左上图）。再把左边的东东拉出来，猛踩顶部的开关，电风扇就工作了，墙上的灰尘被吹散，墙面上居然出现了古画，ELSA 破解之后新的通道就会出现。

ELSA 怕蛛蛛，琼斯跳过去（直接跳）拿起火把吓跑蜘蛛就可以把她接过来。然后 ELSA 拉住绳索，琼斯就可以安全的打开机关过版了。

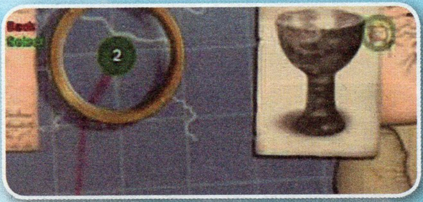
下一个场景，需要琼斯拿火把丢右上图画圈位置的蜘蛛网，原来蜘蛛网后面有个拉钩。在 ELSA 的帮助下琼斯拉下开关，大门就开了。



在下一个场景要把两个箱子推到洞里（要很轻很轻的推）。然后两人一起踩下机关就可以通过了。

坏蛋出现，不过不是很强，被打两拳之后就会逃跑，开游艇去追吧，猛撞他的船就可以把他逼到中间的岛上。上岛继续揍他，建议打一拳，停 5 秒。这里有可能会出现可怕的死机情况。

第二关 Castle Rescue(拯救城堡)



一进门，抄起地上的双手剑切断绳索就会出现暗门。这里的杂兵很强，拿火箭炮的需要优先解决。把箱子推到右边就可以破窗而出了。

琼斯先过去，然后拼出一个桥放 ELSA 过来。台子上的蝙蝠雕像很可疑，打烂之后出现机关，控制琼斯利用鞭子进入下一个才场景。

琼斯一行被活捉，但他急中生智用蜡烛烧掉绳索



逃脱，现在周围一片火海，一定要小心行进。先打碎右边的杂物拼出一把梯子。从书柜上通过。前面的两个猫形雕像很奇怪。把雕像前的雕像打坏可以得到一个圆盘，给右边的猫装上。然后一拉绳子，右边又出现一雕像，打坏之后得到另外一个圆盘，给左边的猫装上，然后把中间的机关拉出来就可以通过了。

最后一个迷题，需要把有把手的书架推进去（不是拉，是推），然后就可以过版了。

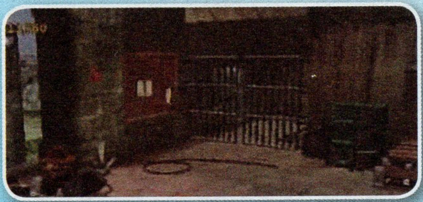


把这里能打烂的东西全打烂就可以得到三个零件把音响装好，用噪音震碎玻璃就可以通过了。

随后的 BOSS 真是弱得可以，轻松解决后拿到钥匙一把，打开下面的警报器就可以缴获军官帽一顶，这样就可以大摇大摆的进入二楼最左边的武器库拿到火箭炮了。然后对着如图位置一轰，就可以通过了。

在最后一个房间里，控制老头把板凳推到底，就可以过关了。

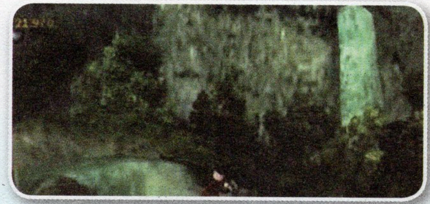
第三关 Motorcycle Escape(摩托大逃脱)



和标题写的一样，我们现在处于一个摩托车库，得整两辆车好跑路。扳动上面的开关，架子上的那辆就可以用了。然后在左边和右边各能找到一筐零件，业余的琼斯大叔居然在 10 秒内就把一辆三轮摩托给拼好了！然后找把扳手在校准一下就可以使用了，两人架起摩托，同时踩开机关就可以冲出去了。

一路狂奔，可惜前方有哨岗拦路，只好停下来杀杂兵，等有军官出现就可以抢帽子通过了。

前面的桥断了，开动开关可以把桥头翘起，骑上摩托表演特技飞过去吧。



后面的路上有很多地雷，小心避开。

前有断桥，后有追兵，逃亡之路真是太艰辛了。走到如右上图右边的房子前面，两人同时踩下开关可以拿到铁锹一把，挖出梯子爬进左边房间就可以得到火箭筒了。



把桥边的东东全部炸烂就可以拼起一座桥通过了。最后一个场景里，三台激光炮对哥俩疯狂地射击，敌人火力太猛，一定要小心躲闪，摩托车后面是个好地方。

想反击的话必须要使用火箭筒。想拿那玩意有两个办法：1，可以从敌人军官手里抢，不过比较危险。2，右边的兵营会有杂兵增援，第二批增援的房间里有无限火箭筒，建议拿这里的。

把三个激光炮台全炸烂，门就开了，顶着身后炮火冲进去吧。

第四关 Trouble in the Sky（空中的麻烦）

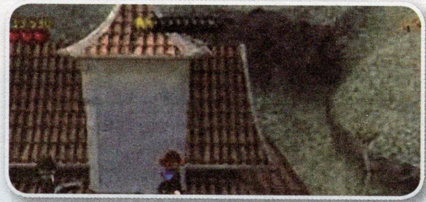


游戏一开始就要与纳粹头头带领的一群喽喽 PK。揍他几下，他就会跳到高台上拿板凳丢你，不过琼斯大人丢酒瓶的功底不是盖的，纳粹头头被酒瓶砸了几下后耐不住了，又跳回来与琼斯肉搏，可惜武艺不精，被一脚踢下飞艇。

琼斯大叔的飞机被敌人追杀，老头子自告奋勇站出来当机炮手，可惜到底是个外行，居然打折了自己飞机的机翼，两人只得迫降。

还好小命还在，机器反正没用了，打烂了凑点零件让螺旋桨发动就可以漂到左边的居民区了。

琼斯爬到人家房顶把大钟给拆了，取下一齿轮，

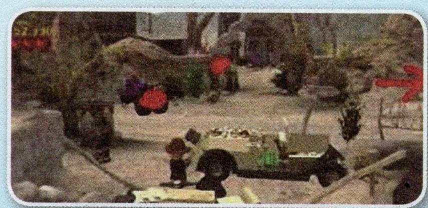


然后再把钟给拼了起来。不过我估计这钟是走不了了。

有了齿轮就可以向右进发了。在右上图位置可以拿到铁锹一把，挖出零件修好升降机就可以跳出去了。不过这里要说一下，下面踮脚的台子是乐高玩具拼的，很不结实，需要连跳通过。

终于有车了，凑零件把它拼起来，但是还需要扳手才能完全修好。

走到左下图画面最里面的小院子，发现二楼有一把扳手，但是修好升降机还需要三个零件。这三个零件就在附近，我在图中大概标了一下，很好找的。 车修好了就可以横冲直撞了，终于可以爽一阵子了。



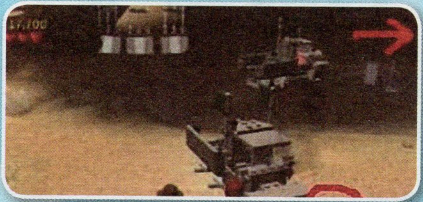
琼斯一行被战斗机追杀，琼斯毫无还手之力，只有逃命的份。顺山路一直跑下去，无意中惊起海鸥一片。这些海鸥可是快速飞行的飞机的天然杀手，琼斯决定再去找几堆海鸥，也许可以对付战斗机。

在右上图的右边一间小屋子里可以拿到铁锹一把，拿着它可以挖出一把钥匙，在图中机关上使用就可以顺着左边梯子去赶第二批海鸥了。

然后继续向右走，爬上山崖，一直向右，在终点可以遇到第三堆海鸥。这一次终于对战斗机造成了致命打击，琼斯一行又得救了。

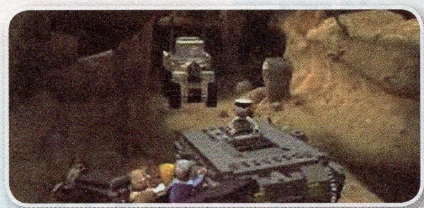
第五关 Desert Ambush（沙地埋伏）

得想办法破坏路障向神庙进发。



凑零件吧，要三个。先把上图那辆坏掉的卡车彻底拆了（先拆后轮，再拆车头），就可以拿到第一筐零件；然后再进画面里面那个洞，从上面的洞出来就能发现第二筐零件；继续向画面右边走可以看到小野马，这

种马与一般的马可不一样，按 X 的话它就会发飙，一下把你甩的老高，知道怎么拿了吧？



好不容易拼了台推土机出来，才拉风了一小会，就发现更拉风的纳粹坦克杀过来了。对付这辆坦克其实也不难，先用肉体勾引它攻击右边的两堆废铁，就可以用废料拼出两颗地雷，随后再爬到左边高台上把一堆乐高玩具推下来，可以拼出第三颗地雷。拼好了就没你的事了，等着那傻坦克去踩吧。



一进入下一个场景，小编就被坦克轰得四分五裂，玩具碎片撒了一地。这破坦克，阴魂不散呀，打不过就闪吧。让小野马把你踢上高台，然后没命得往右边逃命吧。

琼斯借着山脉陡峭的地形埋伏起来，等坦克开过的时候跳上坦克。这时纳粹军官的小弟会潮水版涌来，小心对付吧。

刷了一群士兵之后，纳粹军官会从坦克里爬出来与琼斯肉搏，一定要换琼斯用琼斯的“无影手”和他打，那个中东大爷的铁锹比较慢，打起来很吃亏。一番苦战之后终于搞定。OK，向最后的 GRAIL 神庙进发！

第六关 Temple of the Grail(Grail 神庙)



本关一开始我方居然有四个人，群 P 的感觉真好。躲在自己同伴后面，靠他们挡枪是无耻又好用的方法。

两辆军车会无限出兵，不过没关系，把后车门打关上就可以了。

让学者从右边爬上神庙顶，解读左右两幅古画就可以进入神庙了。

想通过就要把门上的蓝色零件和红色零件找回来，其实把门口那个神像打烂就可以找到红色零件。而蓝色零件就麻烦点。需要拿火把把右边古画前的台子点亮，然后破解古画就可以拿到了。

老爷子糟枪击被打成两半，下半身不听使唤，到处乱跑，这可怎么办呀，看来只能找到圣杯才能救他了。



琼斯大叔现在不仅可以熟练得使用他的鞭子，还可以用古书来破解古画，不亏是考古教授哦，真是人才。

前面的一段机关有点难度，要有多死几次的觉悟。经过十来次的挑战小编终于爬过去了，但是发现身后的 NPC 一次就跳过，实在是很受打击。

在图中画圈的地方可以挖出零件，然后把桥推过去就可以通过了。再逆时针推远处的机关就可以下去拿零件当门把手把巨大的石门推开了。

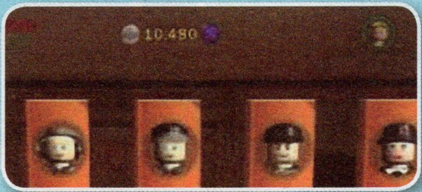
后面有一系列的小机关，相信能打到这里的人都可以轻松通过，小编就不罗嗦了。

但是如右上图的那个地方我还是忍不住要罗嗦一下，哪个石头亮就踩哪个。哈哈，琼斯版打地鼠，进入幻境版的场景，很多桥板貌似是没用的，但是确实可以通过，人就和踩在空气上一样，真是太神奇了。只要在悬崖边尽你的全力跳过去都是可以通过的。终于见到圣杯了，而且是一屋子的圣杯。搭档看到圣杯，两眼泛光，冲上去来一杯再说，结果直接挂了，看来不是每一杯都是真的哦。

小编不说哪个杯子是真的圣杯，我只提示一句：“真的圣杯总是那么与众不同”。

琼斯拿到了最终的圣杯，粉碎了纳粹的野心，老头的下半身也终于恢复了，大结局不错，只可惜 ELSA 是纳粹间谍，这次琼斯最终没能再次“抱得美人归”，残念哦。到此乐高的剧情就完全结束了，但是寻宝活动才刚刚开始。回大学走道左边第一间的图书馆可以购买曾经一起作战的同伴，甚至还有与自己针锋相对的敌人。

进关卡时选择 FREE PLAY 就可以选择自己喜爱的角色作主角。而在游戏中可以按 L，R 随意切换拥有各种能力的队员，去寻找那些在剧情中无法得到的传说中的宝物吧！



瓦尔哈拉骑士2

中文名：瓦尔哈拉骑士2

ISO容量：1240MB

原名：Valhalla Knights 2

评分 8.2

厂商：Marvelous Interactive Inc.

游戏类型：A·RPG

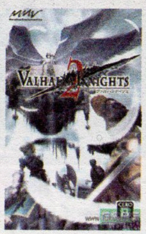
发行日期：2008.05.29

版本：日文（日版）

系统版本：3.71M33

年龄：12岁以上

官方网站：http://www.lucasarts.com/games/legoindianajones/



游戏简介：

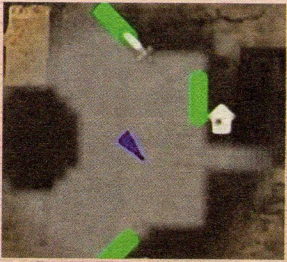
故事叙述在制裁之日一人们被众神所舍弃。从天而降的女神制裁将大地撕裂、使海水干枯。然而，人们并未因此而放弃希望。由于一位魔女的活跃，使得女神受了伤。但是，这并没有完全将女神给打倒，而且为了疗伤，女神还潜伏在世界的某个角落。在那之后过了一千年，王国里正在招募冒险者。其目的不用说，当然是为了打倒藏在世界某处的女神，并且让世界回归和平。在这样的时代，玩家所要扮演的是一位在孤儿院长大的主角，为了成为王国公认的冒险者而展开旅程。角色创造方面除了前作种族外，还有新的种族登场。同时也增加其它职业可供选择。由于本作强调各角色之间的特性，所以在创造角色时自由度将大幅提升，玩家可以充分的享受创造自己专属角色的乐趣。

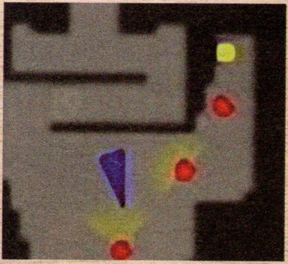
游戏操作

键位	通常	战斗
十字	周围视点移动	上：道具；下：登录魔法；左右：切换操控对象
滑杆	人物移动	人物的移动
○	确定	普通攻击
□	下蹲	必杀技
×	取消 / 加速对话	技能发动
△	菜单画面	战斗菜单
R	第3人称视点纠正	无
L	无	同伴指示
START	切换地图模式	整体作战方针
SELECT	切换领队	切换控制模式

游戏系统

地图







所有地图需要自行探索。地图上有很多标记。上图蓝色的箭头表示自己，绿色的表示门，白色的是城镇上的设施。在外面迷宫的地图上，红色的圆点是敌人，敌人前面有个黄色带是敌人索敌范围，进入后敌人变成主动攻击模式朝玩家主动靠拢。在使用1LV的白魔法サーチ之后，地图上可以标记出紫色的圆点，那是代表机关或者恢复点之类的迷宫设施。如果是城镇则是人和动物。

城镇设施

宿屋：休息和存档的地方，休息是花钱的，和同伴的多少没有关系。

道具店：买卖武器和道具。

教会：是恢复死亡状态和其他异常状态的地方，需要花钱。

酒场：是收集情报的地方。

公会（ギルド）：是进行任务和招募同伴的地方，是游戏的中心场所。公会左边是斗技场，右边是介绍所。

斗技场：是以现有队伍进行连续的战斗，获得胜利就有相应的奖励。开始只能从最低的H级，最高是S级。每个级别都可以反复进行。

介绍所：接任务和招募同伴以及变更职业的。

招募同伴——同伴最初是没有的，只有探索新的同伴，探索同伴其实就是创作一名角色，方法请参看人物制作。第1次探索同伴需要500G，以后每探索一次依次增加500G的费用。创作好同伴后，可以选择让其加入队伍，这里也可以选择让队伍中的角色在这里待机。

职业——花少许的钱更换职业和觉醒新职业。职业中可以同时选择一个主职业和2个副职业，副职业可以让能力叠加。组合3个不同的职业可以使用3个不同职业的技能，是非常实用的。大家可以随意搭配。主职业和副职业的等级不是共通的，副职业是不能主动升级的，必须要变更成当前主职业才能提升等级。所以要全面发展是很花时间的。

接受任务——只有在完成第1个任务王国冒险者认定试验之后才能正式接受公会派遣的任务。这些任务种类很多，不过一次只能接受一个任务。接受任务后可以中断任务，中断任务后可以再接其他任务。中断后的任务不会消失，以后还可以再接。每完成一个任务都要回这里报告，以拿报酬。

鉴定——对得到的未知物品进行鉴定，费用为100。初期都用的少，中后期得到鉴定魔法之后基本就不会到这里来了。

图鉴——查看已经获得的道具和遇见的怪物。初次遇见的怪物在战胜后就会自动登录到图鉴里。而怪物的具体数据要使用道具查看后才能登录，而怪物和道具具体的画面只能在介绍所里看，确实比较头痛。

仓库——存放物品的地方。初期要先借一个仓库才能开始使用。第1次的借的仓库费用是1000G，可以存放100个物品。以后还可以借更大的仓库，不过价格就更高。

迷宫设施ブルアシス



迷宫设施之一，是一种利用属性道具给武器和防具增添属性要素的系统。它需要一定的钱和道具“白纸の札”才能使用。利用白纸の札就能在上面作出付与属性的道具“付与の札”。付与の札的属性和发动的ブルアシス有关。白纸の札是一种特殊道具，一次身上只能持有一个。如果在迷宫中的宝箱中得到第2个白纸の札，那第2个将自动消灭。一般得到后要尽快把它进行付与。

回复泉



迷宫设施之一，是游戏中提供给玩家恢复的场所，喝完池中的水可以完全恢复HP和MP。但是使用过后池中的水就会消失，需要等比较长的一段时间后才能再次回复其水源。

机关



每个迷宫必定有的东西，只是形状不同而已，其作用无非是开启大门和出现宝箱。

人物制作

创建一个主人翁，需要玩家对其进行各种设定。一开始是选择种族和性别。一开始可以选择エルフ精灵）、ホビット（小矮人）、人类、ドワーフ（大力士）、アカトキ（亚人）。另外的两个种族机器人和犬要在拿到相应的卷轴后才可以开启。这里同时还提供男女性

别的选择，男性一般比女性体力高，但是素早和器用要比女的低些。以后在公会招募同伴，其过程也和这里一样。

人类：拥有很平均的能力，什么样的职业都可以适合。

ホビット：身材短小、体型灵活快速的种族。因为快速之外又加上非常灵巧，所以比较适合向盗贼一类职业发展。

ドワーフ：由于拥有压倒性的魁梧身材，擅长近身物理战斗。但是对于魔法的抵抗很弱。

エルフ：具有出众智慧的种族，在使用魔方面是其他的种族所不能比拟的。

アカトキ：身体异常结实，擅长使用拳头作战。外面与人类一样。非常适合モンク这个职业。

机器人：在厚厚的盔甲里用旗帜和链锯作战，与其他的种族划区别极大特殊种族。没有性别，与其说是机器人不如说就是机器。

犬：观赏性质的动物。使用专用武器作战。

之后就是对人物的面部特征和头发进行选择，每个种族每种性别都有分别有6种面部、6种头发样式可选。老实说虽然可以选择的面宽了，但是都很丑，为了不破坏大家的兴致，所以选取了比较漂亮的女性精灵作为插图。相比之下，1代那才叫漂亮！之后西职业选择，初期只能选择5下级种职业，除机器人和狗以外的种族共通。上级职业和特殊职业只能在公会的介绍所转职。

初级职业

ファイタ：攻击，防御比较平衡优秀职业，是队伍中常备职业。能装备的武器,防护具多的也是特征。

メイジ：强有力的魔法攻击是队伍中的攻击主力。但是近身战斗能力很低，必须保持一定距离的战斗。

プリースト：回復魔为擅长职业，是队伍中的生命线。在序盘阶段有没有该职业将使难易度发生变化。

シーフ：移动速度快，拥有开有锁宝箱、逃跑等支援能力的职业。战斗使用远射的武器进行攻击。

モンク：拳头强有力的连续攻击。其攻击力在下级职业中是压倒性。

上级职业

ナイト：拥有直接攻击和回复魔法的防御型职业，是队伍中最理想的肉盾。

ニンジャ：使用2刀流派的职业，还可以远距离作战。是专业战斗的职业。

サムライ：使用刀为武器，强化攻击型的战士。

アンカー：兼备攻击魔法和回复魔法大魔法师。

エンチャンター：专门擅长辅助魔法的魔法师。

特殊职业

マシーン：机器人专用职业。

ガード：狗专用职业。

之后是要在这里是取名字，可以用电脑随机选取的名字也可以自己动手输入。但要求最大只能输入8个字符。手动输入只支持日文的平假名和片假名还有英文和数字。最后是BP点数的分配，最大有4点。点数的多少实际上是看你前面的名字，有些名字只有1点BP，有的则是4点BP。具体规则不明，但是觉得不满意可以退到取名字的界面再取其他名字。

菜单

アイテム：查看或者使用道具，按□键是自动排列顺序。

魔法：使用或者设定在战斗中魔法的快捷键。本作的魔法分攻击、恢复和付与3大类。每一类有6个级别，每个级别都有4种魔法。所以魔法都是依靠道具书物获得。1级魔法消耗MP都为1，2级魔法消耗MP2，后面以次类推。MP在大地图上是徐徐恢复的，所以不用在在意MP的消耗。

装备：本作装备众多，装备项目也很多，分单手、双手、盾、头部、身体、腕部、脚部、头饰、左指、右指10大类。

スキル：每种职业都有自己的专有技能，每种职业都在20级学会全部3种技能。一次只能装备一种技能，这些要看具体的搭配而定。

阵型：队伍中最多有6名成员，每个人都会排列在3×3的正方型阵列中。一般是魔法类型的角色靠后，近身型角色在前。但是如果被敌人追击就会背对敌人，对后方角色非常危险。

思考作成：对同伴的行动方针设定。初期可以分配的点数很少，同伴可以采取的行动方面和次数也很有限。但是随着等级的提升，将获得非常多的分配点。

ステータス：人物状态。最红的一个横条是必杀槽，满的状态就是这个样子。下面依次是HP、MP、职业、等级以及装备的技能。

クエスト：查看正在进行中的任务。

コレクション：查看已经收集到的道具和怪物的资料，这里的是具体数据，而公会的是样子图鉴。

コンフィグ：进行系统各方面的设定，还可以改变按键操作。

流程攻略

序

在审判之日——
我们看到了女神从天而降，
但是，她不是来传授神明的教诲。
我们被神明抛弃了……
当时的人还没有拥有打倒女神的力量，
但是……
如果我们能等待一千多年的时间，
也许那时就能消灭女神？
我即便是付出生命的代价也要多争取到一点时间。
请我的子孙，
不要相信神明，
在您有去祈祷时候。
成家生育孩子，并抚养他们长大，
给予他们剑和魔法的知识。
生存下去——

无论遭遇怎样的困难，也要坚强的活下去！
只要生存，就有会希望，
这个是我留给人们的希望的预言。
——水晶魔女

开端

在那场灾难过去了一千多年后，圣战之日即将来临。圣历1724年，主角所在的孤儿院被人放火。正当主角查看情况时，遇见前来救助孩子们的ロザリオ。但随后赶来一名自卫团的士兵，不但没有帮助救助孩子，反而要求主角交出误认为是崇拜邪教的ロザリオ。主角不肯就和士兵打了起来，但一击就被击倒。ロザリオ以为没救时，却发现主角又站了起来！这时，又有一名路过的骑士过来帮忙。见情况不妙，士兵只好先行撤退。不料士兵刚走，突然串出一头龙。不得已，主角和那名剑士联合起来攻击。这里是游戏中第1场战斗，没有难度，大家可以借此熟悉下操作。正当激战之时，突然出现一个人，一击将龙击毙。这个人警告他们，这里一击相当危险，请赶快撤离这里，不然下次就没简单了。众人不得已，只好离开了这里……

圣历1729年春，在ヴァイゼルヘイム王国。那场事故5年之后，主角已经比原先成长了不少，已经可以独挡一面了，为了成为王国公认的冒险者而不断努力。在宿屋醒来后，先在房间内取得"冒险者认定试验证"。出门得到"バラのロザリオ"。之后离开宿屋到外面去，宿屋这里和以前一样是存档休息的地方，这里的大叔和前作是一模一样！这里的目的是出去往右方走到城堡前与士兵对话进行冒险者认定试验。

出门后有人会给你进行基础讲解，可以选择是不是听。这里建议先出门到外面把第1张地图上所有的宝箱回收后，身上就应该有600块钱了，这样就可以去公会招募个新同伴了。如果你的记忆棒中有上一作的进度（不一定是通关记录，只要是记录都可以。而且相信大家基本都是中文版的记录，这里一样是可以通用的）的话，那么这里公会的介绍所里一开始就有个名字叫リーネ的同伴在那里，她的种族是エルフ（妖精）的职业是プリースト（牧师），在初期资金很少的情况下，是不可缺少的回复角色。这样使得难度下降很多！再招募个同伴，这样队伍就比较强大了。这个时候便可以放心去外面闯荡或者完成剧情了。如果没有继承前作进度的话，这里就必须招募个职业是プリースト的同伴，这对初期很重要的。

去王宫门口与士兵对话，之后自动进入到宫廷。在与大臣对话得知此次的冒险者认定试验的要求并得到"石ころ"和"冒险记"。剧情后来到大门与士兵对话返回街上，并来到公会里，把"石ころ"给介绍所的人看了之后引发剧情，这个时候就可以开始接受任务了。目前在公会的任务只有主线任务"王国冒险者认定试验"。接受任务后就可以准备出发了。在离开街市时，有人会给你一定的游戏讲解。

这一初期阶段的赚钱指南：本游戏和敌人战斗后不会直接得到钱，但是有机会得到一个宝箱，宝箱中的东西一般是随机的。但大部分情况下都是未鉴定的东西，这些东西需要鉴定后才能使用。鉴定有两种方法：一种是去公会鉴定，不过由于鉴定费用为100。初期根本就是不可能全部拿去鉴定。另一种就是使用道具"アナリシスの札"，它可以在敌人的宝箱中获得或者是去商店买，但是价格一样是100。初期来讲，身上的钱很少，根本不能用作去公会鉴定。我们得到的大部分未鉴定东西大致可以分为3类，一类为武器等装备，一类是回复等药品，一类为书等技能物品。建议只鉴定武器、书等，而药品太多，还是全部卖掉的好。虽然未鉴定品只卖10G，但是数量一多那就是不小的数目。

任务：王国冒险者认定试验

内容：调查你拿到的"石ころ"是什么，向森林前进并加以确认。

报酬：500G

这里要从市街地出发，穿过之后来到ドミルの森。一边启动机关一边前进向，来到森林尽头的一处水晶门前，与キノコ发生剧情战斗。胜利后进入房间，发现发给自己的石头和水晶发生共鸣，之后被传送回了公会。

回到公会，工作人员解释说这个是水晶的魔女留下的遗产之一，希望通过这个测试的人能肩负起魔女的遗愿继续抗争下去。当主角有了足够的思想准备之后就可以去王宫完成认定试验。在去王宫之前，可以稍微整理下自己的装备，有钱的话可以买个1000G的仓库用。整理完后就可以出发了。

来到王宫，大臣发给合格者证书后请ヴァイゼルヘイム王国第16任国王发表讲话，1000多年后，打倒制裁女神ミロワージュ的方法还没有找到，希望各位继承水晶魔女的意志继续寻找其方法。王国的和平，世界的未来就托付给各位了……之后回到公会领取报酬。进公会时，又会有人给予主角一些游戏的提示。进入公会，得知ロザリオ很担心自己，所以让自己先回去见见ロザリオ。在宿屋门口遇见焦急等待的ロザリオ，让她放心后休息了一晚。第2天去公会报告任务。报告完后就可以接受新的任务了。这里有任务：迷子の子犬。

任务：迷子の子犬

内容：找到走失的小狗，目前发现迷失在市街地中。

报酬：450G

这个任务比较简单，在市街地的回复泉右边的区域就能找到迷失的小狗。在找到小后突然出现一名骑士オットー，还没说上几句就串出一头龙ミクスト，看来又要战斗了。选择帮助后开始战斗，胜利后队长キリアン出现，原来他们是抗神机关ヘルゼーエン的成员。キリアン发觉5年前他们和主角见过面，不过由于还有任务就先行离开了。之后直接返回公会报告任务。

回到公会，ロザリオ在这里等着主角，这里得知抗神机关是王国的千里眼，是专门对付女神而设立的超法规组织，从圣历700多年就开始设立，一直维护

王国到现在。正说着，花花肠子的オットー前来看望ロザリオ，并护送她回宿屋……报告完任务后就可以接到大量新任务了。这个时期有“绘の具を届けて！”、“枯れない花束”、“秘药调和”、“キノコ狩り”4个任务。

任务：绘の具を届けて！

内容：为了取得绘制工具到道具屋去。

报酬：650G

非常简单，先到道具屋领取物品后去王宫大门和守卫说话，把东西交给他就行。

任务：枯れない花束

内容：为了祝贺一女子的生日，请找到不枯萎的花。

报酬：600G

刚接完任务出门，就遇见ロザリオ，从她那里得知ドライフラワー可能就是要找的东西，先去道具看看。在道具屋入手“造花”，接着回到宿屋把“造花”交给ロザリオ。之后得到“造花の花束”，这样就可以回去交差了。

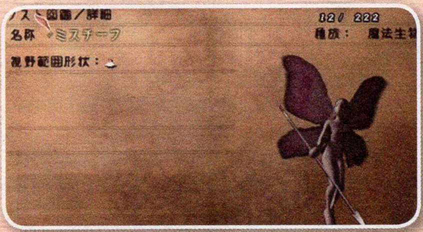
任务：秘药调和

内容：击破ミスチーフ得到它的粉20份，有时间的话再去讨伐ヴェノモス得到它的粉10份，完成指定的怪物讨伐后去公会。

报酬：リバースの小瓶+450G

ヴェノモス在市街地，而ミスチーフ在ドミルの森里。找到它们击破足够的数量就可以回来交差了。建议先在市街地找ヴェノモス，再去森林找ミスチーフ。这样打完ミスチーフ就基本完成任务了，再借助回街卷就直接返回公会了。总的来说是很简单的任务。如果没有消灭足够的ヴェノモス也能完成任务，但是就不会得到追加的金钱。

这里以及后面的赚钱方：法在森林取得鉴定魔法后给予主角使用，在以后的游戏中，凡是未鉴定物品都可以通过魔法鉴定。对于不太重要或者多余的东西全部卖掉可以得到非常多的钱。而且MP是徐徐回复的，根本不必要当心MP的不足。中后期只要得到几件防具和武器，买掉就有很多钱。

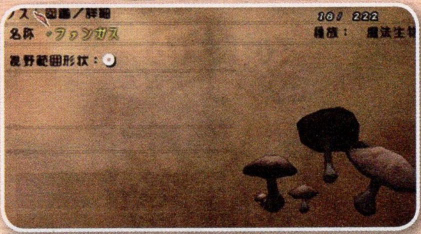


任务：キノコ狩り

内容：需要采集20只蘑菇ヴェノファンガス。

报酬：750G

这个更简单，直接在森林的第1个版图和第2个版图就可以看见他们，他们是最弱的那种蘑菇，不要搞错了。在完成这两个任务后陆续出现新的任务。



任务：ビッグマンティス讨伐

内容：最近在セノリヴィア川确认有ビッグマンティス活动请前往讨伐，另外如果期间消灭10个以上的ヴェノファンガス有特别奖励。

报酬：1000G+800G

这里的目的地就比较远了。准备万全之后出发，从森林的最上方来到セノリヴィア川。向下走，路上看见紫色的蘑菇就是ヴェノファンガス。而ビッグマンティス就在最下面的版面中。这次战斗比较危险，最好事先给自己加满HP。多利用魔法攻击，如果你有培养魔法师的话。击破后利用回街卷轴回到宿屋。

在对付ヴェノファンガス时，伯爵オットー正在这里等待主角已经很久了。这次オットー不会参战，事后オットー对主角赞赏有佳。但是队长方面已经转移到下个目标了，オットー也只好跟着赶过去。回去后可以去商店买点必须品，还可以去斗技场挑战E级以下的战斗。另外，再之前获得的专职书可以给专职回复的角色使用。由于1本书只能给一个人学习觉醒，所以要慎重考虑。

任务：ロザリーの诞生日

内容：为了庆祝ロザリー的生日，需要制作头饰，要狩猎フレアウイング和フリージウイング各10只。

报酬：850G+パラーラルエイドの书

这个任务要在ビッグマンティス讨伐才会出现。フレアウイング在森林就有，而フリージウイング需要到セノリヴィア川。不过为了方便寻找，还是直接去セノリヴィア川狩猎，那里这2个都有，都是飞鸟。フレアウイング在进セノリヴィア川就会遇见，但是不会100%出现，所以要多进出版面就可以刷出来。フリージウイング在过一条长的河流之后的版面。之后先回宿屋把东西交给店主。,得到“羽饰り”。在公会，大家都来为ロザリー庆祝她的生日，然后主角上前把做好的“羽饰り”交给她。之后大家开始了生日聚会……这里结束之后就可以在公会结束这个任务了。



这里出现新的怪物，要十分小心。由于这里地形比较复杂，一定要看地图，同样，这里也要开启一种形状像树雕一样的机关才能开起某些大门。在这里开始会出现一种银色的宝箱，这种宝箱需要有一定指定职业等级以上的人才能不受伤开启。下面的图是几个机关的位置。这里还有个石碑需要一组密码，而这组密码就在同森林的另一组石碑上。

任务：ヘンリーを捜せ!

内容：ヘンリー在外面探险，结果在河川一带失踪了，接受任务后请到水池边来。

报酬：800G

这个任务要在ビッグマンティス讨伐后才会出现，先去水池边得到消息ヘンリー在セノリヴィア川附近，然后直接赶到那里就行。在セノリヴィア川的右下方找到ヘンリー，这个时候ヘンリー要求找到被偷走的手表，在本区域的一个角落里发现一个蘑菇型的敌人，打败它就可以得到手表，拿去给ヘンリー，就可以完成这个任务了。最后回到街上发生剧情。注意，这里回到街上指走回来如果是魔法传送或者道具传送回街上就不会触发剧情。最后ヘンリー会加入队伍。

任务：クロヤナギへの手紙

内容：我最近写给クロヤナギ的信一直没有回信，请帮我直接向本人问问。

报酬：チャージの小瓶

非战斗任务。这里先到宿屋去，进去就会发生情节。再次回到公会就会发生委托者调查出现的事件，之后就可以去领工资了。

任务：落し物

内容：由于战斗中不小心遗失的物品，请前往森林寻找。

报酬：1200G

这个比较简单，前往森林的右下处，原先有一个等级宝箱的地方就可以发现丢失的物品。得到后返回街上，把东西还给小女孩后就可以去公会了。注意，这里回到街上指走回来如果是魔法传送或者道具传送回街上就不会触发剧情。

任务：リンドー

内容：在ドゥブリ沼有リンドー，请采回来，就在有水晶的地方。

报酬：1700G

在完成“娘を探してく下さい！”后出现。目标地点就是“娘を探してく下さい！”救ライーネ的地方。找到后请步行回来，如果是传送将无法发生剧情。最后才能去公会报告。

任务：ミクスト讨伐指令

内容：最近由于附近的鬼物增多，对王国造成了很坏的影响，请讨伐 30 个以上的怪物。

报酬：1900G

没什么说的，杀敌 30 个，可以就在市街地讨伐 30 个敌人就回来交差。这个是长驻任务，可以反复完成赚钱，不过是适合在中前期，等到鉴定魔法倒手后基本就没有太多必要去完成这个任务了。

任务：休息の地

内容：由于最近怪物开始多在セノリヴィア川集结，请在那里讨伐 30 个以上的怪物。如果讨伐了 15 个マンティス以上的，会有特别奖励。

报酬：2300G+ブロンズハーネス

直接杀过去就可以了。マンティス是那个淡绿色的螳螂，在进入セノリヴィア川的哪个版面就有，多在那里刷下就可以完成任务。回到公会，国王的大臣已经在那里了，付给报酬后希望到王宫内进行另外的会谈。

任务：王の休息

内容：去讨伐ヴェノナッツ 30 个以上，注意那里有巨毒，十分危险，请注意。

报酬：15000G+バロング

去的路很遥远，但是以后很多任务都是如此，要习惯就好。ヴェノナッツ是紫色的螃蟹，一般很多，不用担心找不到。消灭完后反回公会。大臣正在那里等待主角的消息。看到主角完成得非常好，大臣非常高兴。

任务：娘を探してく下さい!!

内容：我的女儿ライーネ在外出旅行后没有了消息，最后有消息在沼泽一带看见她，请帮忙找到她。

报酬：2300G

这个是要去ドゥブリ沼。在那里的第 2 个版面，穿进一个隧道，一直前进，就来到一座祭坛。在那里看见了被绑起来的ライーネ。面具男子要求主角离开，但是是人都不会选择离开，于是选择第 2 项开始战斗。面具男能力不错，如果我方能力不够会陷入比较被动的局面。胜利后救下ライーネ，最后回公会复命。来到公会，她的父亲很感谢主角的援救。

任务：冒险者祭开催

内容：近日举行冒险者的节日，为次请在森林讨伐 50 个怪物。参加者只限冒险者。

报酬：3800G+ダブルブレーデイット

这里先到王宫参加冒险者祭奠的开始仪式。得知如果讨伐 30 个ミスチーフ将有特殊奖励。回去时碰见オットー，寒暄几句后离开。接下来就去讨伐吧！50 个比较容易，但是讨伐 30 个ミスチーフ就需要有一定的耐心。回到王宫后，オットー也回来了，不过他却比主角晚。在王宫，获得贵重品“冒险者祭奠优胜奖状”。

任务：割れた壶

内容：自己最喜欢的壶坏了，想找アーノルド为他修理。

报酬：2500G

先去和アーノルド会面，アーノルド在王宫，所以直接找门卫。アーノルド说需要ガーマ的体液 10 份，所以直接去讨伐ガーマ 10 只就行。ガーマ在セノリヴィア川，ガーマ是红色的青蛙，注意多找找。回去交差后得到“立派な壶”，回到公会就可以领取报酬了。

任务：动物保护组合のお愿い!

内容：最近在沼泽出现了破坏生态平衡的家伙，要求各讨伐15只ガーマ和オーク。

报酬：2600G+ジャバウオック

这个也是讨伐ガーマ，不过是在ドウブリ沼指定讨伐。首先来到宿屋，和委托者谈话，没想到那位动物保护专家居然滔滔不绝的开始讲授他的工作经理、目标等，居然把主角讲睡着了（笑）。最后看见主角睡着了还想把她叫起来继续……这个算是比较有趣的一个情节了。在ドウブリ沼的第2个版面就有ガーマ，刷几次就可以回去了。オーク是拿斧头的大怪物，不要弄错了。完成这个任务后追加新的保护任务。

任务：求む！研究素材

内容：最近在收集资料，所以讨伐オーク15个和ジャイアント10个

报酬：2900+1000

这两个都是属于巨人族，都在沼泽出没，直接去那里就可以完成任务。

任务：雪山捜索依頼！

内容：我的女儿到雪山去了一直没有回来，可能遇到怪物的袭击了，请帮我找到她アイシャ。

报酬：4300

在有水晶的地方再次看见有人把アイシャ这样的姑娘用来进行祭奠。当然，我们的主角是不会允许这样的，而敌人似乎于也知道我们的来头，看来已经没有交涉的余地了……胜利后返回交差。

任务：果たし状

内容：决一胜负，在市街地见。

报酬：笼手

在市街地出口右边的一个房间里找到了委托人。剧情战斗后，发觉不是要找主角，于是拜托主角进行一些调查。回去就可以交差了。

任务：ムサシの情報

内容：情报屋显示有ムサシ的情报，但是需要サキユバスの泪。

报酬：27000G+エレメントハンマー

要找サキユバスの泪就要到教会那里找サキユバス这种怪物，就是头上有翅膀的。得到サキユバスの泪后直接去酒场打探情报，之后就可以领取报酬了。

任务：安眠妨害

内容：最近森林的ウルフ叫很厉害，妨碍了我的睡眠，请往其讨伐，同时啊出现的有キライーア也消灭掉。

报酬：4700+2500

キライーア讨伐30个，同时要找到ウルフ。幸好就在森林，我们已经很熟悉了。所以应该没有太大困难。

任务：预言の书

内容：我是预言家，我的一些东西忘记在雪山上了，请帮我找回来，详细情况请到教会来。

报酬：4600G

先去教会见委托人，得知他以前的日记忘在山上的宝箱中，现在已经没有体力去取回了，希望主角帮他找回来。之后就可以去雪山找宝箱了。他的日记在ニブリガン氷洞和マーニディル洞穴的入口处，就是有碑文的洞穴中。找到后回到教会，剧情后得到贵重品ルシファーの书。

任务：ルシファーの愿い

内容：这个是我死后遗言，在我死后把我的书送到ヘズウード墓地去。

报酬：武器

这个是预言の书的后续任务，只有前进到ヘズウード墓地才会出现。这个路程是很遥远的，大家最好多准备些道具。

任务：相棒の形见

内容：上雪山的时候被一大群イエティ围攻，结果让自己的棍棒丢失了。是自己实在不能容忍这件事情，所以寻找丢失的遗物，有时间的话请讨伐イエティ15个以上。会有相应的报酬。

报酬：4900+2800

イエティ就是雪人，很好辨认。雪山上多如牛毛，很好完成的任务。注意，不要自己被围攻了，等级不够或者能力不够会死得很惨。讨伐完毕后回到公会就可以报告了。东西在一处机关，走到附近就会自动发生剧情，所以请放心寻找。回到公会后发生剧情，新同伴サーバス加入。

任务：狂犬アタックドッグ

内容：最近在雪山上アタックドッグ大量繁殖，严重影响周围的安全，所以决定向那里讨伐，目标是讨伐20只。

报酬：5000G

这个是中后期的赚钱任务，所以是时常出现的，可以反复执行。アタックドッグ是狗，在雪山上就那一种是狗。所以不要把狼当成目标了。

任务：连续美女诱拐事件

内容：最近一连串的少女诱拐事件弄得是沸沸扬扬，经过一系列的搜索，发现嫌疑犯往ソールディル洞穴去了，请把你们的力量借给我们。

报酬：7600G

为了调查事件的真相，要先前往ソールディル洞穴。在出发之前，得到委托者留下的物品，得到贵重品“白水晶の指轮”。出门就和オツトー撞了正着，オツトー发现主角也是在调查连续美女诱拐事件，他为了自己的恋爱之路不受干扰，也到那里去调查了。之后发生下面的事情后就可以回来报告了。

来到水晶所在地，果然见到了之前的那个家伙，看来他是盯上了之前得到的“白水晶の指轮”，可惜我们是不会交给他的。虽然打败了他召唤出来的龙，但是却被他打倒在地，不过他抢到的戒指是假的。正在这个时候其他同伙赶来，那个男人知道自己的事情已经败露，不得已只能解放人质。原来他们是女神的部队——十翼会，NO.1叫铁假面。他们是遵照女神的意旨来执行任务。回到公会，看见王室的人平安也是最好不过了。主角也是现在才知道这次绑架的是公主レ

ティシア! 之后得到贵重品“白水晶的欠片”。

这个事情目前是暂时告以段落，但是刚刚出门就碰见オットー起来，正当オットー想发挥下自己的口才时，队长跑来通知抗神机关要开始行动了。看见主角已经回收的白水晶，于是向主角解释了一些事件和组织的来龙去脉。

任务：见慣れない絵

内容：最近发现很少卖出绘画，很可能暗地里有买卖。谁和我一起去ソールデイル洞穴调查，请到道具屋详谈。

报酬：8200G

来到道具屋，アーノルド在这里已经等了很久了，之后就前往ソールデイル洞穴调查。来到水晶前面一个区域，发现第六使徒在那里，アーノルド争执不过，只好打起来。但是第六使徒并未就此放弃，但现在也只好撤退。之后回到公会报告。

任务：悩みの种

内容：最近，公主离家出走的毛病又犯了，最近又在森林和河川一带出现，为了保护公主，请前往河川搜索。

报酬：8500G

为了找公主要去セノリヴィア川。在河川第2个画面发现公主，过去干掉一些青蛙后解救了公主。不过看样子，毛病还很难改掉。之后回去报告。

任务：封印の书

内容：在书库整理发现一本被封印的书，估计里面有强大的怪物，请和我到ソールデイル洞穴解除书的封印。

报酬：8600G

来到ソールデイル洞穴里水晶附近的一个小房间就能触发剧情。解开封印出现的是一头龙，消灭后完成任务。可以回公会交差了。

任务：湖に眠る白水晶

内容：白水晶听说藏在アラカトラ湖，希望有人去调查，一定要抢在十翼会之前保护好白水晶。

报酬：14000G

来到アラカトラ湖进入最初的版面中央的房间就会自动发生剧情。和十翼会的第10使徒战斗后拿到“白水晶的欠片”，之后返回公会，把“白水晶的欠片”交给アーノルド。白水晶就快完成了，为了感谢主角，得到了贵重品“ロザリーの肖像”。

任务：紧急调查

内容：在アラカトラ湖有人目击十翼会的人在此出入，调查希望得到冒险者的帮助。如果能消灭50个怪物会有特别奖励。

报酬：13000G+10000G

消灭50个怪物是很容易的。那里的怪物成群，想不拿到这个特殊奖励都困难。随后在一个房间内发现十翼会的第9使徒，话不投机就直接战斗。胜利后マリン成为同伴。

任务：王宫の研究

内容：最近アラカトラ湖的怪物数量增多，我国在アラカトラ湖上的研究受到阻碍，希望去アラカトラ湖讨伐怪物50只。

报酬：14000G

就是去杀50只怪物，比紧急调查还简单。杀完后直接传送回公会就行。这个也是可以反复完成的任务，是游戏后期的赚钱任务。

任务：旅仲间募集

内容：为了旅行而探寻一起同行的朋友。目的地是ガロ遗迹。有意者请到酒场来。

报酬：18000G

来到酒场和一在吧台睡觉的男子对话，得到贵重品“花束”。然后带着它去ガロ遗迹。在遗迹的右上方有女神像的地方发生剧情。遇见在那里的十翼会的第3使徒，抗神机关队长也赶来参战。胜利后失去“花束”，之后直接返回酒场报告得到贵重品“族长の剑”，最后再去公会。

任务：酒场の噂

内容：最近酒场的传言很多，比较有价值的是在ガロ遗迹有十翼会的研究所的消息，为了证实情报请前去调查。

报酬：19000G

这里是去ガロ遗迹调查，所以请尽量避免无谓的战斗。来到有4个机关的地方，在其中一个机关发生剧情，在与オットー会合后攻击跑过来的翼龙，胜利后丢失了十翼会的研究所目击线索，只好回去报告。注意，这里不能传送回去，要走回街才能出发剧情。

任务：冒险谈

内容：我有很多有趣的话，但是水想听我说的请到街上找我。

报酬：カオスグレイプの书

出门就看见小孩，他不相信主角的能力，为了证明要去ガロ遗迹讨伐敌人100个，之后再返回这里和小孩对话。

任务：他言无用

内容：详细委托请到森林中来。

报酬：灰矿のレリーズネックレス

在森林遇见的居然是公主，她要主角把她的那枚戒指送到ヘズウード墓地去搜索魔女，得到“バラ水晶の指轮”。之后前往ヘズウード墓地。一路前进到最深处，发现十翼会的铁假面在实行水晶封印。他们和召唤出来的敌人战斗后，似乎敌人也到达了目的开始撤退。之后自动返回和公主见面的地方并告诉了她事情的经过。

任务：战いの果てに

内容：ヘズウード墓地出现亡灵，为了不影响周围的安定，请讨伐这些亡灵30体。

报酬：23000G

ヘズウード墓地里基本都是亡灵，所以直接就是杀死30个敌人就算完成任务。话虽然看起来简单，但是去墓地的道路很远，而且路途中都是有很多敌人，

所以要千万小心。

任务：精锐求心

内容：一国王的名义募集冒险者，不分种族、身份。详情到王宫会谈。

报酬：58000G

原来这次是抗神机关的主要任务，参与者都与抗神机关同格。这次的目标是彻底摧毁プラドン教会。这个任务是在到达プラドン教会后才会出现。プラドン教会最开始的门需要"奇数3、偶数4"的密码才能开启大门。一直往上走，来到第10使徒的房间，正要开战时，我方一个人出来支援。胜利后，由于第10使徒想要破坏大门被我方友军挡了下来。最后就可以返回公会了。

来到公会被告知，大佐再次召集人员，叫冒险者赶快到王宫集合。原来在修好的传送装置里的应用中发现了十翼会的本部——グリトニクス神殿。这次作战相当的危险，国王已经命令所有参战的人员享受国家6级勋章荣誉待遇——就是死亡保险，万一扑街了有国家照顾家人。这次战斗之前先把物品装满，最好多带点复活的药品。解除各种状态的药也要点些。这里应该就是最后的决战了。

グリトニクス神殿

这里的机关是神像进入中间的机关房间后，第1排房间左边的最里面有3名使徒等待着玩家。之前的机关每个房间都有两个，一个为开门的机关，另一个必定的有怪物的陷阱。当然，排列的顺序都是有规律的，如果前面的房间上面的雕像是开门的机关，那么下个房间开门的机关一定下面的那个雕像。3名使徒其中有一个对石化属性不免疫，如果有石化的攻击属性，那么几下就可以把他石化。另外2人比较好对付的是第6使徒，他的HP比其他人略少。这里一般是优先攻击第6使徒，之后再对付其他2人。这里有宝箱怪，要多加注意。

在另一排房间的最深处也有3名使徒等待着玩家。除了第9使徒外，其余2人都不对石化属性免疫，只要配备高石化属性的武器或者魔法，就能轻易秒杀2人。至于最后的第9使徒，更好对付。毕竟我们人多。干掉他们后开动机关，这样中央的门就可以进去了。进去不久就碰见第3使徒和第4使徒。他们的战斗要进行2次，第2次是变身坠天使的战斗。其实个人认为前面的战斗难度大些，后面的战斗只用毒属性的攻击就能对他们造成大伤害。

上面的战斗结束后自动发生和第1使徒的战斗。战斗中唯一需要注意的就是第1使徒，其余的2只鸟用石化攻击解决。战斗后铁假面的面具掉落了下来，キルウエイ大佐这才完全确认是オツトリーノ伯爵，之后キルウエイ大佐亲手解决了オツトリーノ伯爵……

事实上事情还没有完全结束，还有最后的女神等着我们去打倒……这个时候先休息下——终于可以领报酬了。

宝箱：ビン（トリートの小瓶）、书（トリートの书）、ビン（リフレッシュの小瓶）、矢（蓝灭の沉默の矢）、アーマー（萃铅のチュニック）、ビン（クリアの小瓶）、ビン（リバースの小瓶）。

任务：契约

内容：前往市街地大道前来索取灵魂的死神。

报酬：33000G

和内容一样很简单。既然连第1使徒都能解决，区区一个死神也不在话下。不过这个却知道了点关于女神的一点计划。

任务：教会の威胁

内容：前往プラドン教会消灭过多的怪物，需要讨伐50个。

报酬：35000G

プラドン教会的怪物比较强，要多注意。这个是游戏末期的赚钱任务，可以反复完成。

回到宿屋，与ロザリー对话，ロザリー非常担心主角，正让主角去休息，这个时候士兵传来消息，王宫内秘密召见，回公会接新任务。

任务：极秘の依赖

内容：有重要的信息传达，请到宫殿来。

报酬：50000G

主角来到王宫，听到了水晶魔女留下来的最后信息。听完话，抗神机关队长キリアン出现，他一剑挥过去，水晶球变成两半。主角还在惊讶之际就被当成小偷抓了起来。半夜，有人把主角救了出来。救他不是别人正是十翼会的ロザリンド！原来这些都是当权者的阴谋，国王只不过是一个傀儡而已……回到宿屋和老板说明情况，得到"ロザリーの手纸"。镇静下来后回公会报告。

任务：情报收集

内容：入手女神的情报后，去酒场。

报酬：4500G

分别街上的人对话后去酒场和角落里的魔法师对话，为了收集更多的情报シルビィ成为同伴。

任务：スルムス炎洞调查依赖

内容：本来已经死去的女儿在スルムス炎洞复活了？希望前往调查事实真相。

报酬：

一路来到スルムス炎洞有龙聚集的那条路的尽头发生剧情，キリアン出现并召唤出死人。胜利后继续向着スルムス炎洞深处的フイステイル进发。来到フイステイル。这里应该就是本作的最终迷宫了。这里纷繁复杂，道路很多，非常容易迷路。而且敌人非常强大，要时刻让自己处于最强状态。来到一扇大门前，キリアン出现，他是来进行最后的劝说的，当然被主角一口回绝。战斗胜利后……异端简短的CG过后终于发现了女神！这时，キリアン出现并解释道：原来水晶魔女为了打倒女神，用自己的灵魂和女神的交换。当打倒之后，自己和女神的魂又交换回来并加以封印。但是现在需要的是和平，而最可怕的其实是人心！女神就等其这样被封印在此……然而这里出现分支"拒

绝”或者“协助。至于选什么看玩家自己了。这里我选的是拒绝，之后女神和キリアン的灵魂结合引起女神的灵魂被换回来！

最后这一战首先要解决BOSS放出的几个水晶球，之后攻击本体才比较能造成大伤害，还要小心她的激光！胜利后就是本作的动画了……大家慢慢欣赏吧！水晶的魔女——ロザリンド！最后的结局真是让人大跌眼镜！

主要迷宫区域

市街地

在第3个版面，这里有ブルアシス，需要800G和白纸の札才能使用，第1次去的时候钱是不够的，不用理会直接前进。这里开始出现机关，要先找到“街繁の荣思の石碑”并转动它才能开始前进的大门。之后也是要陆续找到石碑才能开启对应的大门。下面的图是几个机关的位置。

出现怪物：ビー、イーア、キライーア、ヴェノイーア、トルネードウィング；冒险者认定试验完成后追加：ヴェノビー、ダークビー、ヴェノモス

宝箱：500G、白纸の札、アナリシスの札、短剑（紫乱のナイフ）、ネックレス（ネックレス）、アーマー（ローブ）

ドミルの森

出现怪物：キライーア、ヴェノイーア、ビートル、ヘラクレス、ファンガス、ヴェノファンガス、ミスチーフ、マンティス、フレアウィング、レッドビートル、ブルービートル、グリーンビートル

宝箱：书（サーチの书）、ビン（ノンポイゾネスの小瓶）、1000G、スタッフ（赤乱のスタッフ）、书（アナリシスの书）、ビン（チャージの小瓶）、ワンド（黑乱のステッキ）

セノリヴィア川

在森林的最上方出口就是セノリヴィア川，这里光线比较好，有水和河流。这里需要开启的机关是小石碑。这里敌人比较多，能躲的尽量躲避，敌人是杀不完的。这里没有太复杂的机关，最下面连接的是ドゥブリ沼。

出现怪物：ヴェノファンガス、マンティス、ヴェノマンティス、ミスチーフ、フレアウィング、フリージウィング、ガーマ；到达雪山后追加：パラライズファンガス、パラライズマンティス、エンヴィー

宝箱：两手剑（紫乱のフレイモア）、片手斧（27级银宝箱：紫乱のハンドアックス）、札（43级银宝箱：エンチャンターの札）、札（エスケイプの札）、短剑（紫乱のソードブレイカー）、アーマー（赤铅のワンダーローブ）

ドゥブリ沼

这里道路狭窄，而且机关众多。这里的机关是石碑，是让道路上升形成新的通道，所以开启机关后无比要多注意。地图不大望前面走就是フィブレド山。

出现怪物：マンティス、ヴェノマンティス、ガーマ、ヴェノガーマ、ダークガーマ、ジャイアント、オーク、フレアウィング 、フリージウィング 、トルネードウィング、ミスチーフ、エンヴィー、ヒステリー

宝箱：札（エスケイプの札）、2000G、片手斧（35级银宝箱：セルティスGI）、スタッフ（黑乱のブラワ）、书（セフティの书）、盾（黄乱のカイトシールド）、ビン（ブライドスの小瓶）

フィブレド山

这里的机关是小石碑，有些路比较隐蔽，要仔细寻找。在有水晶的房间有飞龙，要小心。这里连接有ソールディル洞穴。在另一个洞穴里有两个碑文，分别对应ニブリガン氷洞和マーニディル洞穴。两个迷宫都属于隐藏迷宫，里面还连着其他迷宫，里面敌人众多也十分厉害，没有把握最好不要前去。

出现怪物：オーク、オークメイジ、オークソルジャー、オークナイト、ウルフ、ヴェノウルフ、ヴェノクロウ、サイレントクロウ、ワイバーン、イエティ、アタックドッグ

宝箱：ネックレス（62级银宝箱：黑矿のブライトネックレス）、片手斧（39级银宝箱：紫乱のトマホーク）、书（エスケイプの书）、ビン（チャージの小瓶）、ビン（キュアの小瓶）、ビン（ヒールの小瓶）、书（ホールドの书）、

ソールディル洞穴

这里的机关是拉杆。这里会出现宝箱怪，要多加注意。没有太好的识别方法，就算是看小地图，•上面的点依然是黄色的，所以很难分清楚是不是真正的宝箱。这里比较大，而且地形复杂，一定要记清楚路。

出现怪物：ドラゴン、ヴェノトロール、パラライズトロール、サツファトロール、スライム、ヴェノスライム、ダークスライム、ガーマ、ヴェノガーマ、ダークガーマ、サイレントガーマ、サツファガーマ、ヴェノモス、サイレントモス、パラライズモス、ゴブリン、ゴブリンファイター、ミミック

宝箱：ビン（メディスンの小瓶）、ビン（リバースの小瓶）、弓（22级银宝箱：ショートボウ）、ネックレス（78级银宝箱：赤矿クイックのネックレス）、4000G、矢（木の矢）

アラカトラ湖

这里可以得到关所の键，利用这个可以直接用近路回来セノリヴィア川。这里有个市碑有密码，一定要找到，那是通向ガロ遗迹的必要条件。

出现怪物：ゴブリン、ゴブリンファイター、ゴブリンエンチャンター、ゴブリンアンカー、ゴブリンリーダー、サイレントガーマ、パラライズガーマ、サツファガーマ、サイレントスライム、パラライズスライム 、サツファスライム、ストーンスライム、ヴェノナッツ、サツファナッツ、パラライズナッツ、サイレントモス、パララズモス、ミミック

宝箱：关所の键、ビン（クリアの小瓶）

－完－

超级机器人大战A

中文名：超级机器人大战A	ISO容量：1390MB	
原名：Super Robot Taisen A Portable		
评分 8.8	厂商：Banpresto label super hot web	游戏类型：S·RPG
	发行日期：2008.06.19	版本：简体中文
	系统版本：3.71M33	年龄：12岁以上
	官方网站：http://www.suparobo.jp/srw_lineup/srw_ap/index.html	

游戏简介：

2001 年 9 月于任天堂 GBA 掌机发售的《超级机器人大战 A》强化移植 PSP 了！本作不但借助 PSP 强大的机能，将游戏画面完全重新制作，并且还为所有的参战的角色加入了语音！本作中包含了 Banpresto 公司以及其他 21 部动画的机体。

游戏系统方面也针对 GBA 版进行了一定改良，在本次的游戏中，援护防御以及辅助攻击将按照系列以往作品相同的方式，另外，也加入了全新的技能部件。

超级系开始

第一话 坠ちてきた男

胜利条件：敌全灭

暗黑大将军撤退

失败条件：主角机击破

主角登场，初始位置为地图下方中间。敌方出现在正上方，向上走几步在房子处布阵等待即可。第二回合甲儿出现，由于位置偏上，可以向下与主角会合。第五回合铁也与另一具修理的机体出现在甲儿最初的位置。此时将敌人逐个击破即可。注意暗黑大将军 HP 低于 4000 会撤退，使暗黑大将军 HP 高于 4000 用援护攻击即可击破。可获得移动力 +1 的芯片。

第二话 不协和音

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

科学要塞研究所被侵入

本关开始可将铁也撤回至大部队于桥头等待敌方过来即可。敌方一机械兽会先行上来，HP 低于 3600 会撤退。击破后获得 HP+500，装甲 +150 的芯片。第三回合，盖塔和テキサスマック出现在屏幕最下方。需要注意的是本关几个 BOOS 在 HP 低于一定数值时都会撤退。

第三话 おまえの空手をみせてやれ

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

基地被入侵

戴摩斯被击破

本关开始戴摩斯先向下走，避免被围攻。第二回合大部队到达，可以飞行的机体可以直接从海上飞过去支援。冲基地的那批敌人在我方有人在射程内时会主动攻击，所以保持我方有人在其射程内就并不需要担心基地被入侵。主角和盖塔加速两个回合即可到达战斗地点。最后的 BOSS 注意保持她的 HP4000 以上用戴摩斯的必杀即可击破。

真实系开始

第一话 スパイ

胜利条件：敌全灭

失败条件：（我方母舰到达前）

主角被击破

（我方母舰到达后）

主角被击破

我方母舰被击破

主角和ドラゲナ -1，2，3 一同出现，在原地等着マイヨ他们冲过来即可。第三回合，我方母舰会出现，阿姆罗和莱茵也会出现。地图下方也会有敌援军，マイヨ HP 减少到一定数值会撤退。

第二话 ギガノス包围网

胜利条件：敌全灭

失败条件：（我方母舰到达前）

我方全灭

（我方母舰到达后）

我方母舰被击破

旁边就有一个殖民卫星，站到上面打会有很大优势。第二回合，マイヨ那几个人做为敌援军会在上面出现，利用好修理机会很轻松。第三回合，我方母舰带着阿姆罗和莱茵出现。用援护攻击就可以很轻松的击破マイヨ。

第三话 异端の战士

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方母舰被击破

开始时发生 08MS 小队的剧情，ツロ - 被打掉将近一半的 HP，因为他一个人在河的北岸，而我方的机体大部分都不能飞行，所以大部队暂时不要动，将ツロ - 移动到河的南岸去。值得注意的就是右边的黑三连星，不过有阿姆罗在，他们注定是炮灰。

汇合话

真实系第四话 机动战舰ナデシコ

超级系第四话「男らしく」でいこぅ

胜利条件：敌全灭
失败条件：（与另一系部队会合前）
我方全灭
基地被敌入侵
（与另一系部队会合后）
我方母舰被击破
基地被敌入侵
エステバリス被击破

本关敌人同样不会主动入侵基地所以不用担心，第四回合另一系大部队出现与本队会合，同时敌人援军出现在地图左上方，エステバリス出现在基地旁，小心不要被击破。不要过早的杀光基地下方的地方，否则エステバリス会向上走。留几个延缓エステバリス向上进发的时间。敌人全灭后中间聚集大量敌人，此时机动战舰出现一炮将所有敌人消灭。

第五话 二人の舰长

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方母舰被击破

发生剧情后恶魔高达出现在我方下方并攻击母舰导致母舰无法移动。随后多蒙出现在恶魔高达旁，并且气力 +30。恶魔高达 HP 剩余 6000 以下会补满血并逃跑。击破他可得使机体具有飞行能力的芯片。其余的小兵就那三个人稍微注意一下就可以了。

第六话 去る者追われる者

胜利条件：敌全灭
失败条件：（卡多抢得试作 2 号机前）
我方全灭
基地被敌入侵
（卡多抢得试作 2 号机后）
我方母舰被击破
基地被敌入侵

第二回合基地左下方到达一部分敌援军，发生剧情，戴摩斯气力－30。注意提早移动几个部队至下方基地小心不要让敌方走到基地即可。消灭第一批敌人后，卡多成功抢得试作 2 号机与夏亚出现在基地左边，同时地图左上方黑三连星等大部队抵达。同时我方母舰与试作 1 号出现在下方基地。夏亚和卡多会一直向地图左上方撤退，如果此时玩家主力队的等级不高就不要去追了。最后的敌人中需要注意一下アイナ的 MAP 炮和黑三连星的合体攻击即可。

第七话 热砂の攻防战

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

本关开始卡多和夏亚会暂时不动，不过黑三连星一人击破或撤退其他人就会撤退，本关黑三连星会在 HP 低于 1500 时撤退。第三回合，我方大部队抵达，卡多和夏亚开始向左上方基地撤退。撤退后卡缪驾驶 MKII 在左上方基地出现，暗黑大将军部队出现在左下角。左上角不用担心，敌人基本上打不中卡缪，左下角的四个 BOSS 注意一下，仍然是 HP 低于一定程度撤退，想得到它们的芯片的话就多用援护吧。顺便，左下角敌人中有两个盖塔系的机器人击破可以得到 V-UP(W) 和 V-UP(U) 芯片，不要错过了。

第八话 动き出す恶魔

本关一开始出现分支
选择仲间を信じてア-ガマにとどまゐ→宇宙ル-ト路线
胜利条件：敌全灭
失败条件：我方母舰被击破
基地被敌入侵

主角不会出现，主力只有多蒙，盖塔和ドラゲナ-1，2，3。敌方大批部队从四周包围，站好位置注意不要让它们走到基地上了。坚持 7 个回合即可。本关テキサスマック出战，敌方杂兵的光线武器对其无效，可以好好利用。

选择デビルガンダムをくい止めゐ→地上ル-ト路线（点击直接进入查看）
胜利条件：敌全灭
失败条件：（母舰升空前）
我方母舰被击破
基地被敌入侵
多蒙被击破
（母舰升空后）
我方全灭
多蒙被击破

与另一路线相同，只是主角出战。母舰升空后东方不败骑着风云再起从左上角出现。忍者高达出现在基地上方。同时大批敌军出现在地图下方。不过只要击破恶魔高达或者其中任何一人其他部队都会撤退。恶魔高达 HP 低于 6000 时会撤退。恶魔高达撤退后忍者高达随着一同撤退。一回合后撤夫尔同盟拳的四个高达作为援军登场。最后就是和东方不败的决斗了。东方不败能力极强，有实力围殴他的机体又不多，击破他一次后变成尊者高达再次出现，格外要小心他的霸王电影弹。不过还好他的 HP 不多，用精神加援护还是可以搞定的。

本关开始出现的分支路线影响到后面的流程：
仲间を信じてア-ガマにとどまゐ→宇宙ル-ト分支
デビルガンダムをくい止めゐ→地上ル-ト分支
仲间を信じてア-ガマにとどまゐ→宇宙ル-ト分支流程

第九话 すれ违う宇宙

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰被敌击破

一开始发生剧情，科被希玛击退。第三回合卡多，夏亚，拉拉在最左边登场，机动战舰队作为我方 NPC 援军出现在敌大部队下方，帮不帮她们随便你了。敌人援军出现后注意不要将战斗拖的太久，等到卡多气力 120 就等着挨核弹吧。当机动战舰部队有机体被击破后所有的敌方部队都会撤退。过关后部分机动战舰机体加入。

第十话 胜利者などいない战い

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方母舰被击破

科机体换成了 GP01Fb，卡缪换成了超级高达。本关希玛带领部分机动战士出现在我军正上方。先解决左方的凯利，小心他的地图炮。GP01Fb 和超级高达都增加了远程的光线武器。不要冲太快，逐个击破即可。注意凯利和希玛 HP 低于一定数值会撤退。

第十一话 恶梦の闪光

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方母舰被击破

本关敌方主力全军出动，一上来卡多就来了个“所罗门的噩梦”，敌方全军集中在所罗门要塞周围，最好的方法还是使用远程光线武器推进。第二回合机动战舰出现并加入我方。部队向上推进过程中首先会遇到卡多，现在他是不会有力气丢核弹的，其他武器倒没有什么威胁。不过他的能力现阶段是相当高的。用几个 BT（NT）顶在前面就行了。第三回合结束时会有

几个第三方的部队出现在左下和右下，低于一定攻击力的光线武器无效，不过没什么威胁。本关敌方几个大将仍然会撤退，反正也没什么好的芯片。

第十二话 星の屑の记忆

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方母舰被击破

经过 9 个回合

宇宙路线的最后一话，本关敌人不会撤退，敌军在我军上方排开。首当其冲的是黑三连星和卡多。凯利从右边先主动下来，注意将凯利击破后卡多的气力会上升 30，不想挨炸的话就在击破凯利之前先冲到卡多身边吧。最好在击破凯利之前先击破卡多，因为气力 130 的卡多实力不是一般的强。第三回合，希玛带领大批第三方的敌援军出现在屏幕最上方，不过他们会先攻击夏亚，她们可不是夏亚德对手，让他们慢慢打吧，就是奖金没了。第四回合 W 的三小强从右边来支援。有了迪奥的死神镰刀清小兵轻松多了。击破拉拉可有 V－UP（U）芯片哦。

（此分支结束）

デビルガンダムをくい止める→地上ル－ト 分支流程

第九话 その名も、ザンボット 3

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

开始发生剧情，ザソボット 3 与敌人交战后撤退。我方出战后回到战场。第一批敌人出现在右上角，可以很轻松搞定。第二批敌人出现在左下角，发生剧情，其中一个 BOSS 只剩一半 HP，另外一个 BOSSHP25000 并且在 HP 低于 1/3 时撤退。

第十话 舞えよ白鸟！わが胸に

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

ダイタ－ン 3 被击破

撒夫尔同盟拳的五个人一同出战，不过注意不能击破ダイタ－ン 3，不然就战斗失败了。第三回合我方援军登场。敌人回合时发生剧情，敌方新增两个 BOSS 机体。第四回合敌方行动时万丈成功夺得ダイタ－ン 3 并加入我方。那两个 BOSS 会一起行动，要小心她们的合体技，击倒其中一个后两人会合体为一个巨大的机体，HP 达 25000，不过她不会撤退。另外那个 17000 的 BOSS 击破则可以得到 V-UP（W）芯片。

第十一话 恐怖！无限机动炮

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

唯一的一条路被无限机动炮占着在，机动炮每偶数回合会发射，所以在偶数回合一定要躲到旁边的空位里去，否则被秒没商量。只要有一个机体走到机动炮炮身上就可以破坏机动炮，之后就不会发射了。破坏机动炮后敌人会进行增援，我方会被前后夹击，注意不要急着推进，先解决后面的敌人再推进。

第十二话 登场！究极の MA

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

本关又是在基地内作战，好好利用地上的エネルギ－タソク会比较容易获胜。第三回合结束前 2 架高达出现。其中一个可是凤啊 ~~ 第四回合结束前暴走アレンビ－从右边出现。由于刚出现气力比较低，打起来还是比较容易的。第五回合本关大 BOSS 出现。凤和罗扎亚击破一个另一个就会撤退，她们 HP 低于一定数值也会撤退。最后的那个 BOSS 不会移动，但要小心他的地图炮。击破可得 V-UP（U）芯片。

（分支结束）

共通话

第十三话 现れた『影』

胜利条件：敌全灭

失败条件：（第一批敌全灭前）

我方全灭

经过 7 个回合

（第一批敌全灭后）

我方全灭

无法飞行的一关，又要在 7 回合内走到右上角并消灭所有敌人，头痛啊！部队从左下角出发，本关使用移动力高的机体比较好。主角没有出战，时间很紧，每回合都要移动到最远的地方，同时还要尽量排紧队形利用援护攻击。本关敌人在光线武器攻击力未达到一定伤害时无效。所以尽量用超级系的去清。可以好好利用撒夫尔同盟拳里的ボルトガソダム，在本关之前改一下 EN，它用锤子的那招在本关是相当好用的。只要每回合攻击的时候能援护的都援护上，一般在最后一回合就可以全灭敌人了。敌人全灭后主角从左边出场，此时所有机体可以飞行。另一主角带领好像是 F 中的主角机从左上方出场，攻击力都很高。另一主角好像 HP 低于 11000 就撤退。击破可得 W-UP 芯片。

第十四话 平和解放军

胜利条件：敌全灭

失败条件：ケ－ラ被击破

一开始不要动，让 NPC 去和电脑打。第三回合，戴摩斯与机动战舰从右下角来支援，虽然只有三架机体，不过戴摩斯一出来气力就 +10，足够了。此时可以让ケ－ラ机躲到母舰里。第四回合大部队赶到。敌人都不会撤退，初期 BOSS 击破可得飞行能力的芯片。清光初期敌人后科瓦特罗驾驶百式作为我方援军登场。同时会有一部分地方增援，这批敌人 HP 高达 14000，比较棘手。

第十五话 燃える友情

胜利条件：敌全灭

失败条件：（我方主力到达前）

我方全灭

（我方主力到达后）

我方母舰被击破

一开始发生剧情，铁甲鬼加入我方，不过是 NPC，不能控制。我方只有主角，甲儿，盖塔出战，别忘了给甲儿用个大根性。第三回合铁也从左边来支援，而敌人在地图上放又有大批援军。第四回合我方主力登场，同时敌人三个 BOSS 会撤退。铁甲鬼会不知死活的向上冲，虽然不能控制不过可以给他加血，不想让他死的话要多多保护他。最上方是三个 BOSS，血都是上万，攻击也很高，之前的小兵可以留几个不杀，拖住铁甲鬼，不然冲到 BOSS 那就死定了。BOSSHP30000 并且会撤退，用强一些的机体做援护还是可以干掉的。

第十六话 操り人形たち

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方母舰被击破

本关又是第十二话的那几个 BOSS，与本队隔海相望，不能飞行的机体很麻烦的，而且在海中的敌人用光线类武器是无效的。第三回合アレンビ－在后方出现。第四回合敌方行动的时候大批僵尸兵在中部海中出现，同时アレンビ－暴走并向我方进攻。不过将她 HP 打到一定数值后会恢复并撤退。下面的凤和罗

扎亚卡缪可以说得，（二取一）不过暂时不会加入。下面最中间的BOSS是最难打的，攻击比较高，还有一发地图炮，不过他最厉害的武器都只有一发。

过关后出现三个分支

南原コネクションへ行 分支

ビッグファルコへ行　分支

ギアナ高地へ行　分支

南原コネクションへ行 分支流程

第十七话 见事！ケロット搅乱战术

胜利条件：敌全灭

失败条件：（我方主力到达前）

我方全灭

基地被敌入侵

（我方主力到达后）

我方母舰被击破

基地被敌入侵

开始的超电磁V是假的，所以，往基地方向逃吧，第二回合米利亚和卡托鲁会来支援，他们可以先拖住敌人。第三回合豹马就乘坐真正的超电磁V出现了。同时金太也变成了自己的机体，金太的机体同时具有修理和补给的功能。第四回合我方的大部队就来了。将暗黑大将军击倒后他会乘坐另外一架机体出来。攻击力极强。最后几个HP上了20000的BOSS都会撤退。要击破他们就要靠那两个超级系的机器人了。

（分支结束）

ビッグファルコへ行 分支流程

第十七话 父をもとめて

胜利条件：敌全灭

失败条件：（我方主力到达前）

我方全灭

基地被敌入侵

破坏ボルテスV

（我方主力到达后）

我方母舰被击破

基地被敌入侵

破坏ボルテスV

虽然一出来只有健一一个人，不过只要用一下铁壁撑到第三回合我方大部队到达就可以了。第四回合，希罗和迪奥也赶到了，从左上方出现支援。最后的两个BOSS实力都很强，血多不说，武器攻击也很高，HP低于一定数值也会撤退。

（分支结束）

ギアナ高地へ 行分支流程

第十七话 我が心、明镜止水

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

多蒙被击破

本关开始时多蒙和戴摩斯被敌人围住，撒夫尔同盟拳的几个人在右下角，可以先让他们两个向右下角边打边撤。会合以后再往左上打。第三回合敌方行动时会有一批援军出现在右上角，除了血多也没什么特点了。第四回合我方大部队就赶到了。和恶魔高达打的时候注意多用必闪，不然很吃亏的。不过这回他不会撤退了。击破东方不败后会发生剧情，东方不败击毁了多蒙的机体，随后しイソ出现给多蒙换了新机体并击毁了东方不败。

（分支结束）

共通话

第十八话 煅えよ、胜つために

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方母舰被击破

开始可出击的机体不多，不过敌人并不强。第四回合主力到达，有更多的机体可以选择了。本关地形比较复杂，出击的时候注意一下尽量都出击可以飞行的。第四回合敌方行动时凤和罗扎亚与暴走アレンビ-从右上角出现，卡缪驾驶着Z高达出现。第五回合多蒙和しイソ从右下角出现，同时东方不败也暂时作为我方的NPC加入，在右边自动往上打。左上方的敌人没什么好说的，还是要注意那个像武士的BOSS，被他打中还是很痛的，击破他可得V-UP（U）芯片。暴走アレンビ-击破后可得V-UP（W）芯片。注意别被东方老头抢了。本关卡缪可以再次说得凤。过关后多蒙习得石破天惊拳。

第十九话 胜利者たちの挽歌

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

撒夫尔同盟被击破

击破最外圈的敌人后，恶魔高达和暴走アレンビ-带领大批僵尸兵从右边出现。击破恶魔高达后他会再次复活，此时发生剧情，忍者高达出现并与恶魔高达同归于尽。然后东方不败骑着风云再起出现。而且出来就是150的气力，不想挨霸王电影弹就快点散开吧。将他击倒一次后会脱离风云再起，如果不能一次性击倒他会用大根性加满血。再次击倒后会发生剧情。多蒙终于打败了东方不败，一切都结束了。

第二十话 あの忘れえぬ日々

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方母舰被击破

敌方初期配置在左下角，第二回合敌方行动时机动战舰部队出现，不过会突然叛变，这里是要将他们击破的。因为他们有防护罩，所以光线武器如果伤害力不够将不起作用。第三回合敌方行动时右下角会出现敌援军，这回出现的都是BOSS级的敌人，相当强。其中除了第四次的主角机外，还包括其他的两种主角机，女主角和最终BOSS，特别是最终BOSS，HP64000，每回合HP回复不说，能力值比阿姆罗高多了……一般人还是不要去挑战他了，他第7回合自动撤退。当然如果机器改装的比较强的话用热血加上援护还是可以击毁他的。击破他可得哈罗芯片，他在HP低于19000时撤退。

第二十一话 决められた道をただ步くよりも

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方母舰被击破

本关敌人是那种有防护罩而且对其伤害减半的，不过也没什么难度。第二回合在母舰后方会来一部分敌人的增援，第三回合，ドラゲナ-队增加新武器加入。

第二十二话「来访者」を守りぬけ

胜利条件：敌全灭

失败条件：（九十九机撤退前）

我方母舰被击破

九十九机被击破

（九十九机撤退后）

我方母舰被击破

开始时保护九十九机撤退，他不会主动攻击，但是敌人会攻击他。九十九撤退后グレソダイザ-作为敌人出现在左上角，他一个系列的三个可以和他组合的飞机会在右下角出现，同时右下角还会出现不少敌军追击。本关敌人就是HP比较多，没有什么利害的角色。

第二十三话「仆たちの战争」が始まる

胜利条件：敌全灭

失败条件：(グレソダイザ-到来前)

月面フレ-ム被敌入侵

(グレソダイザ-到来后)

月面フレ-ム被敌入侵

グレソダイザ-被击破

(我方大部队到来后)

我方母舰被击破

月面フレ-ム要逃离敌方的包围，先降落到地面并且每回合都加上集中在敌人攻击时回避。第二回合九十九会出现叫走敌方BOSS。撑到第三回合グレソダイザ-就来支援了。同时敌人第三方部队也会从左下角出现。本关敌人走到基地上也不会失败，所以当グレソダイザ-来支援后两台机体可以一同向右下角撤退。第五回合我方大部队就从右下角出来了。初期的敌人是那种HP不多却打不动的敌人，用光线武器能造成最大伤害。左下角的第三方的BOSS会撤退。

第二十四话 梦色の追迹者

胜利条件：敌全灭

失败条件：(我方大部队到来前)

マイヨ被击破

(我方大部队到来后)

マイヨ被击破

我方母舰被击破

(マイヨ撤退后)

我方母舰被击破

刚开始虽然只有一机，不过第二回合就有四个NPC出来支援，所以一开始先后退比较好。第三回合我方大部队就到了，当第一批敌军消灭到一定数量的时候，希玛会带领一部分敌军的增援出现在左面。第五回合科会驾驶GP03D登场，龙盖塔和グレソダイザ-会在下方出现。需要的注意的是第一批敌人中像武士的那三个机体有地图武器，尽量保持好队形，不要被偷袭了。当把这批的BOSS击破后マイヨ和那几个NPC会一同撤退。随后最后一批敌人到达。

第二十五话 星灯りの小夜曲

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方母舰被击破

本关难度较高，左边是上关的敌人，其中还有我方的ドラグナ-1，右边是主角系的机体，能力都相当高，一开始的时候最终BOSS和女主角都出现在右边，多亏主角舍身冲上前去自爆，使得最终BOSS和女主角双双撤退。不过本关就不会有主角出战了。第二回合マイヨ等人作为NPC再次出现。不过不用指望他们能帮太大的忙。由于右边的敌人实力强些，而两方敌人会同时向下进攻，所以我方不要轻易冲入敌阵，步步为营是上策。第三回合W系的三个人在敌人后方出现，直接潜入敌方基地。

过关后出现分支

デビル机动要塞の放はどうなつていゐ!？分支

マリ-メイア军の方どうなつていゐ!？分支

デビル机动要塞の放はどうなつていゐ!？ 分支流程

第二十六话 君を永远に爱してる

胜利条件：敌全灭

失败条件：(ケ-ン加入前)

我方母舰被击破

ケ-ン被击破

多蒙被击破

(ケ-ン加入后)

我方母舰被击破

多蒙被击破

顺着路往左上角走就行了，注意不要击破ケ-ン机了。第四回合マイヨ出现然后和ケ-ン一同加入我方。所有敌人消灭后ウオン驾驶复合高达出来，不过就是HP多点。击破他后被DG病毒入侵的零会驾驶完全体的恶魔高达出现，只能击破她了。击破她后零终于摆脱了DG病毒，但恶魔高达又再生了，于是零和多蒙一起施展爱的石破天惊拳，将恶魔高达击毁。

(分支结束)

マリ-メイア军の方どうなつていゐ!？

分支流程

第二十六话 永远への回归

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

米利亚开始不要冲上去，第二回合W系的除五飞外的另外四机到来。第三回合，两边出现10架主角系的敌方增援。第四回合我方大部队从最上面出现，女主角和五飞也会出现，不过现在暂时是敌方。击破五飞后希罗会和他一起撤退。最后那批主角系的敌人攻击和回避都很高，小心应付。

(分支结束)

共通话

第二十七话 ぁなたがいて、私がいる

胜利条件：敌全灭

失败条件：(我方大部队到达前)

我方全灭

(我方大部队到达后)

我方母舰被击破

W的一话，开始时只有W系的四机，第二回合女主角带领主角系的敌人出现，同时男主角也终于回归。第五回合我方援军出现，本关的援军配置为上个分支玩家的选择的另外一方。五飞和希罗出现在左上角。五飞目前还是属于敌方，可将其击破，过关后加入。

第二十八话 それぞれの战う意味

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方母舰被击破

初期我方出现的地方在一座岛屿上，所以尽量用格斗武器攻击水中的敌人，因为光线武器是无法攻击水中的敌人的，敌人也一样。(但是站在水中却可以用光线武器攻击，真是……) 敌方BOSS的完全型阿普萨拉斯有地图炮，攻击十分高，要小心，不要站到一条直线就可以了。第五回合敌方第三方援军在我方后方出现。BOSS击破后会变成一大型的机器人，因为它最强的武器是近身的，保持1格距离攻击比较好。一回合后右边又会出现大批敌军，这批可是高达系的，

连浮游炮也有了，BOSS 机 HP 高达 30000。3-7 格的浮游炮，不是一般的利害。他旁边的两个卡碧尼击破可获得 V-UP（U）和 V-UP（W）芯片，别放过了。

第二十九话 地底城强袭

胜利条件：：敌全灭
失败条件：（我方大部队到来前）
我方全灭
（我方大部队到来后）
我方母舰被击破

真盖塔终于出现，不过由于没经过改造，武器恐怖的 EN 消耗也不能让大家尽情杀敌，还是坚持到第三回合大部队赶到吧。敌方行动时来了一小批援军，居然是……量产的铁甲万能侠，不过能力比玩家的差多了。第四回合敌方行动时最后几个 BOSS 到达。除了那几个 BOSS 稍强点，其他的都比较好解决。

第三十话 父と子の绊

胜利条件：敌全灭
失败条件：（第四回合スカ-ル-ク出现前）
我方母舰被击破
（第四回合スカ-ル-ク出现后）
我方母舰被击破
スカ-ル-ク被击破
（最后两个 BOSS 出现后）
我方母舰被击破
スカ-ル-ク被击破
经过 5 个回合

我方在右下角出现，左上是敌人的据点，不过因为有怪兽工厂的存在，第二，三回合每回合开始的时候都会出现一部分敌的援军，第三回合结束时怪兽工厂会被破坏，敌军增援会暂时停止。第四回合结束时暗黑大元帅带领スカ-ル-ク和部分敌军增援，スカ-ル-ク中有人质，注意不要击破了，否则本话失败。最后的 BOSS 恐怖啊，一出来就加了 50 的气力，40000 的 HP，用超级系的几个人上吧。

第三十一话 爱と勇气と力

胜利条件：敌全灭
失败条件：（我方主力到达前）
九十九机被击破
（我方主力到达前）
我方母舰被击破
九十九机被击破

第二回合我方母舰就从右下角出现。所以让九十九向右下移动吧。反正他 HP 又多而且还有根性。一个回合内是不会有什么危险的。汇合前注意母舰前方的一片小行星带，对移动影响比较大。可以从偏左的一个夹缝中穿出去。第五回合女主角带领大批主角系敌军从右上角出现。由于战场四周布满小行星带，对行动十分影响，实力足够的话就在战场中间布阵吧。

过关后出现两个分支
木连のいる方面に向かう　分支
小バ-ム星方面へ向かう　分支
木连のいる方面に向かう　分支流程

第三十二话 どこにでもある「正义」

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方母舰被击破

敌人是那种伤害降低的类型。用光线武器打效果会好很多。第二回合，左边会出现敌方援军，同样类型的机体。第三回合，右上会出现最后一批的敌军。本关如果使用光线武器的机体不多，会吃力很多。

第三十三话 怒りの日轮

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方母舰被击破

本关有地形限制，注意使用能飞行的机体。对于最初的敌人，等它们自动送上门逐个击破就可以了，剩下的敌人不会行动，就要自己攻过去了。当守卫在 BOSS 前的那几个坦克被击破一个的时侯敌方会有援军出现，包括一个 HP18800 的 BOSS 和大批量产的泰坦 3。当那两个像姐妹一样的 BOSS 被击破一个的时侯两者会合体。本关要注意的地方是 BOSS 的高 HP，防止他偷袭。

第三十四话 宇宙の果てに消えるとも

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方母舰被击破

本关延续上关的模式，地形，敌人，包括第三回合出现的ダイタ-ン 3 的量产机。初期的敌人都很容易。不过初期的几个 BOSS 实力似乎有增长，命中高了不少。第五回合出现的 BOSS 会带着一些主角系的机体，她自己则先驾驶着一个小型的机体，HP 只有 5500。击破后会驾驶 HP50000 的机体出现，并且气力上升 50。她命中很高，每个回合一定要用必闪或者铁壁，不然被她打一下还是很疼的。注意精神不要用完了，击破后会再次出现 BOSS。HP 高达 60000，仅次于游戏的最终 BOSS 了。同样的气力仍然上升 50，命中也很高，如果之前把精神用光了就不好打了。基本打法是真实系的加上热血，必闪在 3 格以外用光线武器打，超级系的用了热血加必闪紧靠他打（紧靠后他用不了最强武器的）。击破后可以得到哈罗芯片。

第三十五话 君らしく、夸らしく

胜利条件：敌全灭
经过 10 个回合
失败条件：我方母舰被击破

本关的胜利条件虽然是敌全灭，但是没有办法全灭敌人的。每当敌人剩下 7 个的时候就会出现与最初相同数量的敌人的增援。所以无论如何都要坚持 10 个回合。这关是最耗时间的一关，同时也是最好赚钱赚经验的一关。守好母舰周围的敌人就随便打吧。第三，五，六回合敌方会有带 BOSS 的增援从边上出现；这部分的敌人是可以消灭且不会再生的。

（分支结束）
小バ-ム星方面へ向かう　分支流程

第三十二话 战士、再び

胜利条件：敌全灭
失败条件：（我方大部队到达前）
ジュド-·ル-·ルビ-ナ被击破
（我方大部队到达后）
我方母舰被击破

开始时我方三架机体被围在中间，可以向左下方移动，第三回合我方大部队就从左下方到达了。注意开始时出来几个人是不能被击破的，加上集中就向左下冲吧。第四回合女主角带领主角系的敌方从右下角登场。战场边缘有很多小行星带，所以还是在战场中间布防等待敌人自己走过来逐个击破比较好。

第三十三话 怒る心に火をつけろ

胜利条件：敌全灭
失败条件：（ギメリア出现前）
戴摩斯被击破
（ギメリア出现后）
戴摩斯被击破
ギメリア被击破
（我方大部队到达后）
我方母舰被击破
ギメリア被击破

一矢上来就加了30的气力，轻松了不少，第二回合ギメリア作为NPC出现，不要让她挂了。第二回合结束时敌方来了不少援军，一矢最好快点与ギメリア汇合，她的武器EN消耗很快，不要让她弹尽粮绝了。第四回合我方大部队从下方出现，本回合结束时，敌方BOSS出现在最上方，HP50000。不过他有个弱点，如果和他相隔3格以上，他就只能用攻击力最低的武器了，所以用远程的机体去收拾他吧。BOSS击破后会带着两个主角系的机体复活一次。再次击破可得哈罗芯片。

第三十四话 归れぬ道

胜利条件：敌全灭
失败条件：戴摩斯被击破
经过10个回合

本关战场类似九宫格，开始一矢只能选择一条路，第三回合我方大部队从一矢出来的地方出现，多派些移动力高的机体，不然时间会比较紧张。第四回合结束时，敌方在几个关键路口会增加一些援军，同时ギメリア也会作为我方NPC来援助。

第三十五话 友と誓ったこの平和

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方母舰被击破

刚开始出现的敌人几乎填满屏幕了，这时ギメリア舍身冲到了敌人中间似乎牺牲了自己才消灭了不少敌人（我看不懂剧情瞎说的……），也使得一矢的气力上升了30。本关可以不往上冲呆在小行星附近等敌人过来，如果等不及的话可以冲到战场上方。之后将敌人杀到一定数量后左上和右上都会有一些敌军的增援。如果你之前冲到上面打的话就可以直接攻击左右两边的敌人了。左边BOSS击破后会出来一个HP40000的BOSS。最后在地图下方还会出现最后一批援军。HP50000的BOSS和一批主角系的机体。看样子是本话最后的BOSS了。小心他的地图炮就可以了。

（分支结束）
共通话

第三十六话 运命に向かう者たち

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方母舰被击破
グリプス2への被敌入侵

没什么说的，先占领グリプス2への去，把部队都排在基地上，省得敌人冲进来。本关建议打法，从一开始就派你最强的三个机体往グリプス2への下方战场的边缘冲，因为第三回合快结束时，卡多会带领一批很强的敌人出现在这里，而他驾驶的则是GP02，待我方行动的时候集合三个人先把他击破，因为他身上可有一颗核弹。如果待在基地里等他冲上来的时候很可能已经有气力放核弹了，一发下来我估计我方也不剩几个人了。击破卡多后其他的人就可以慢慢跟他们磨了。最后グリプス2への上方还会有一部分第三方的敌军。敌人多是主角系的机体，站在基地里等他们过来就可以了。值得一提的是，第三方BOSS前的两个机体，一个红，一个蓝的。虽然是AI，不过击破他们可以得到V-UP（U）和V-UP（W）芯片。

第三十七话 真实の輝き

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方母舰被击破
グリプス2への被敌入侵

本关不用担心敌人入侵グリプス2への，大部队向右边推进就行了。本关敌人的浮游炮很厉害，都是7格以上的，攻击力也很高，建议每回合用一次扰乱。第二回合阿克西斯附近会有一些主角系的机体作为第三方敌军出现。杀的快差不多的时候卡多带着大批敌军从阿克西斯后方出现，而卡多也终于开出了他的绿螳螂了。将卡多和他的一起的敌军击破后，女主角和另外一个BOSS出现在阿克西斯上方。如果先击破那个BOSS级的女淫女主角就会撤退，所以要先击破女主角，她们两个用的可是主角机，而且数值超高，之前没留精神的话就不好打了。击破她们可以得到V-UP（U）和V-UP（W）芯片。

第三十八话 静寂の声

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方母舰被击破

阿克西斯内部的战斗，顺着路走就行了。敌人都有强化人间的能力，命中和回避都比较高，而且每个机体都有浮游炮。每个回合都有必要用一下扰乱，不然会比较难打。将敌人杀掉一部分后会出现哈曼的援军。哈曼的数值很恐怖，比我们队伍中任何一个NT都强，卡碧尼9格的浮游炮让任何一个进入她射程的人心惊胆寒。她周围的三个机体还有地图炮，每个回合会给她3次的援护防御。这里建议先顶着哈曼用援护攻击打，然后再清周围的小兵。击破哈曼后女主角和最后一批敌军出现在下方，不过没有之前的敌人强，值得注意的是她们出来以后气力就是150了。

最终话 极めて近く、限りなく远い世界に

胜利条件：ツヴァイザ-ゲイソの被击破
失败条件：我方母舰被击破
主角被击破
经过10回合

不愧是最后一关，漫天都是敌人。敌军大致分为三层。第一层在我方母舰上方和下方，是主角系的机体，那些机体HP都不高，只有6400，所以一边丢一个BT加上集中冲进去，最多花两个回合就能搞定。其他人无视，直接向右边冲。第二层是一些机械兽，HP上万左右。第二层首先会遇到一个HP40000多的机械兽，不要被吓到了，只有这一只，其他的HP还是很低的。在进攻这一层的时候要注意层层推进。因为第三层的敌军射程很远，冲的太快了会挨打的。第二层是我方提升气力的主要机会。第四回合左右就可以清干净直接面对最后一层了。最后一层全是主角机，还有最终BOSS。比之前的那些机体厉害多了。先把小兵和女主角都清掉，因为最终BOSS有HP回复，所以留到最后打。64000的HP一般来说1个回合就够了。至少要保证第八回合的时候准备开始打BOSS了。这时候可以上超级系的了，什么盖塔啊，多蒙啊加上热血就往上冲吧，胜利就在眼前了。

－完－

PSP玩家

第二辑增刊 Expansion vol.2

攻略全集

PSP官方游戏攻略全集